

PC PLAYER

DM 7,- · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8.50 · LIT 8.500,-
B 12144 E

ZURÜCK IN DIE HÖLE

**Descent II - Exklusiv:
Die Macher, das Spiel**

WING COMMANDER TOTAL

**Alles über Wing Vier:
Test, Tips, Story, Bugs**

START YOUR ENGINES

**F1 Grand Prix 2 - wie
läuft's auf Ihrem PC?**

SPIELE-HARDWARE-TESTS

- ◆ Intel Pentium Pro
- ◆ Wavetable-Boards

TIPS VOM ENTWICKLER

**Warcraft 2 zerlegt:
Alle Zaubersprüche**

C&C: Die Mission-CD im Netzwerk-Test ·
Duke Nukem 3D: Alle Secrets aufgedeckt ·



Test: Formula One Grand Prix



Exklusiv-Test: Descent II

Musik: Selber sampeln und komponieren
Adventures: Sind sie zu leicht geworden?

Wer nicht lesen will, soll spielen.



Mit SVGA-
Grafik!

JETZT IM HANDEL KOMPLETT IN DEUTSCH!



INTERACTIVE
entertainment



THE LEGEND[™]
ENTERTAINMENT COMPANY

Nur Sie können Terry Brooks' sagenumwobenes Reich der Elfen und Druiden vor Brona – dem Magier aus der Geisterwelt – retten. Fantastische 3-D-Sequenzen und märchenhafte Animationen entführen Sie in eine Welt jenseits der Zeit. Ihre einzigen Vertrauten: die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford. Falls Sie nichts für andere Welten übrig haben, blättern Sie doch ein bißchen im Schulatlas, alter Globetrotter.

SHANNARA

80%, PC Player 2/96

WIR GEHEN IN DIE TIEFE

Seit drei Jahren hat sich der Spieletest in PC Player nicht wesentlich verändert. Auf bis zu vier Seiten erläutern wir das Produkt, sagen unsere Meinung und geben eine Wertung. Dabei steckt hinter den Spielen meistens viel, viel mehr. Da ist zum einen die Frage der Hardware - Jahr für Jahr schrauben die Programmierer von Spielen die Hardware-Anforderungen herauf. Wer sich keinen neuen Pentium gekauft hat, braucht Informationen, wie gut das Spiel auf einem 486 DX/2 läuft. Oder das Hintergrundwissen: Wenn Sie kein eingefleischter Wing-Commander-Fan sind, erinnern Sie sich dann überhaupt noch, was im ersten Spiel der Serie geschah? Eine Gedächtnisauffrischung könnte nicht schaden, bevor Sie die erste CD-ROM von »Wing Vier« ins Laufwerk schieben.

Deswegen haben wir uns entschieden, in Zukunft die »heißen« Spiele nicht nur mit einem schnöden Testbericht abzufeiern, sondern Ihnen noch mehr Infos über die Produkte zu präsentieren. Das bedeutet zwar mehr Arbeit für uns, aber mehr Sicherheit für Sie. So haben wir mehrere Tage lang **Wing Commander 4** auf mehreren PCs vom kleinen 486er bis hin zum Pentium 166 installiert und ausprobiert: Wieviel RAM, wieviel Speed braucht das Weltraumabenteuer denn wirklich? **Formula One Grand Prix 2** haben wir ebenso auseinandergenommen und gleich im Verbund mit dem »Thrustmaster T2«-Steuerrad getestet. Um die Wahrheit über **Descent 2** rauszukriegen, interviewten wir die Programmierer und liefern schon jetzt die ersten Spieletips.

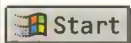
Diese Art der Berichterstattung wollen wir in den nächsten Monaten ausbauen und erweitern. Damit wir das in Ihrem Sinne durchführen, bitten wir um Leserpost. Schreiben Sie uns, was Sie schon immer wissen wollten, nachdem Sie einen Testbericht gelesen haben. Anders ausgedrückt: Was fehlt in PC Player? Wir werden uns darum bemühen, Ihnen in Zukunft wirklich alle Fragen rund um den Test zu beantworten. Wie Sie uns erreichen, lesen Sie auf Seite 218.

Die am meisten gestellte Frage der letzten acht Wochen war übrigens: »Wann seid Ihr denn endlich online?«. Wir arbeiten dran. Ehrlich! Voraussichtlich schon nächsten Monat können wir Ihnen mehr darüber erzählen.

In diesem Sinne einen spielerisch erfolgreichen Monat wünscht

Ihr PC-Player Team





Willkommen bei Microsoft.
Auf der CeBIT, Halle 2 und 11.

Es gibt Spiele, für die mar



Windows 95 nicht braucht. Aber wen interessieren die?



Bestellt Euch die Games CD oder des Bundle aus Windows 95 Update und Games CD (Preise siehe Coupon). Diese Angebote gelten bis zum 31.03.1996 (solange der Vorrat reicht) und sind über Microsoft Direkt oder den Fachhandel erhältlich.

Schön war die Zeit, als man in Spielen wie Bibabutzemann, Reise nach Jerusalem, Mau-Mau, Ichsehwawaswadunichtsieht und Gummitwist glänzen konnte.

Schön, aber vorbei. Heute spielt man andere Spiele mit anderen Namen. Und am besten spielt man sie mit Windows® 95. Überzeugt Euch davon auf der Games CD für Windows 95.

Sie enthält Auto-Demos von Rebel Assault, The Dig, Earthworm Jim und 9 weiteren Spielen.



Windows 95 löst eine der letzten MS-DOS-Domänen ab: Es wird die Spiele-Plattform der Zukunft. Denn die Windows 95-Technologien setzen neue Maßstäbe in Bezug auf Geschwindigkeit, Grafikausgabe und Soundeffekte.

Noch spannender:

Es sind insgesamt 23 Titel drauf, die man in echt spielen kann. Unter anderem Battle Beast, Beavis and Buttthead in Virtual Stupidity, Fury 3, Havoc, The Hive.

Noch nie habt Ihr so schnell, so präzise, so laut, so gut gespielt. Nehmt das Tuch vor den Augen weg.

Mehr Infos unter <http://www.microsoft.de> und The Microsoft Network.

Je, ich bin Spieler und bestelle auf Rechnung

☐ Windows 95 + Games CD*
Stück zum Gesamtpreis von je
DM 199,- (inkl. MwSt.)
Art.-Nr.: 050-052-950d und
Art.-Nr.: 506-00001

☐ Games CD für Windows 95*
Stück zum Preis von je
DM 14,95 (inkl. MwSt.)
Art.-Nr.: 506-00001

* bei der Games CD
handelt es sich um
ein englisches Produkt.

Bitte mit Druckbuchstaben ausfüllen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Unterschrift

Bestellung per Post bitte an:
Microsoft Direkt
Postfach 1199
33410 Verl

Bestellung per Telefon unter:
0180/525 1199
Bestellung per Fax unter:
0180/525 1191

Referenz-Nr.: 21234

Microsoft®

WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

PC PLAYER



Ran an den Korb – NBA Live 96 wird dreidimensional ab Seite 108

aktuell

CIVILIZATION 212

Sid Meier arbeitet an der offiziellen Fortsetzung

DIE SIEDLER 216

Blue Bytes Römer kommen, sehen und spielen

MASTER OF ANTARES20

Die Orion-Meister erobern neue Planeten

THE PANDORA DIRECTIVE22

Privatdetektiv Tex Murphy stolpert über Aliens

THE MUMMY24

Gruselspaß in Ägypten mit Malcolm McDowell

Z26

Nur ein Buchstabe, aber viele Explosionen

CRITERION32

Von der 3D-Routine zum ausgewachsenen Spiel

NEON34

Deutsche Programmierer drehen diesmal richtig auf

ALIEN TRILOGY36

Mit Ripley auf der Suche nach der bösen Königin

CREATION TAGEBUCH, TEIL 238

Woran werkelt Bullfrog gerade?

TERRA NOVA40

Dos System-Shock-Team setzt ab sofort auf Strategie

KURZMELDIUNGEN42

Rund um PC-Entertainment

HITPARADEN44

Aktuelle Spiel-Charts

ADVENTURE-SCHWERPUNKT158

Werden Abenteuerspiele zu leicht?



Neues von »Z« – Die Bitmap Brothers wallen C&C an den Kragen ab Seite 26



Direkt von den Programmierern: Heiße Tips zu Warcraft 2 ab Seite 194

software

MUSIK MAKER164

Selber komponieren leicht gemacht

NEUE SHAREWARE166

Sample-Editor »Cool Edit«

BIZARRE ANWENDUNG: »DOGZ«168

Auf den Hund gekommen

BUG REPORT180

Programmierfehler, Updates, Patches



Im Spieltest: Intels neuer Prozessor Pentium Pro ab Seite 172



- 86 **»Cool Edit«**
Descent II – Exklusiv:
Die Macher, das Spiel
- 45 **»Cool Edit«**
Alles über Wing Wars:
Test, Tips, Story, Bugs
- 62 **»Cool Edit«**
P1 Grand Prix – wie
hielt's auf Ihrem PC?
- 172 **»Cool Edit«**
Intel Pentium Pro
Waveable-Boards
- 194 **»Cool Edit«**
Warcraft 2 zerlegt:
Alle Zauberprüche

C&C: Das ultimative CD im Netzwerk-Test
Duke Modem 30: Alles über das Netzwerk

»Cool Edit«: Selber komponieren und
»Cool Edit«: Die Macher, das Spiel

hardware

KEINE PANIK: DIE CODEKNACKER170

Wie Sie Daten aus dem Internet
entkesseln

PENTIUM GEGEN PENTIUM PRO172

Der neue Prozessor auf dem
Prüfstand

WAVETABLE BOARDS176

Sinnvolle Ergänzung oder purer
Luxus?



Exklusiver Test
van Descent 2 ab
Seite 90



Unser
großer Wing-Com-
mander-Sanderteil
beginnt auf Seite

45



Gentlemen,
start your
engines:
Formula One
Grand Prix 2
ab Seite

62



tips & tricks

EINLEITUNG	183
ALIEN ODYSSEY	190
BATTLE BEAST	211
BLEIFUSS	211
CEASAR 2	202
DESCENT 2	93
DUKE NUKEM 3D	184
EARTHWORM JIM	211
GABRIEL KNIGHT 2	204
TERMINATOR:	
FUTURE SHOCK	211
WARCRAFT 2: ORKS	198
WARCRAFT 2:	
ZAUBERSPRÜCHE	194
WARHAMMER	211
WING COMMANDER 4	58

rubriken

EDITORIAL	5
CD-INHALT	10
PC PLAYER UNPLUGGED	140
HOTLINES	181
IMPRESSUM	182
INSEKTENVERZEICHNIS	182
LESERBRIEF	216
VORSCHAU	219
FINALE	220

specials

WING COMMANDER 4

DIE EINLEITUNG	45
DIE STORY	48
DER TEST	50
DIE HARDWARE	56
DIE TIPS	58

FORMULA 1 GRAND PRIX 2

DER TEST	62
DER VERGLEICH	66
DIE HARDWARE	67
DAS LENKRAD	68

DESCENT 2

DER TEST	86
DIE MACHER	92
DIE TIPS	93

spiele-test

ABSOLUT ZERO	100
ANGEL DEVOID	132
ATARI ACTION PACK 3	138
BIG RED RACING	85
CHRONOMASTER	130
C & C MISSION CD	122
DESCENT 2	86
EARTHWORM JIM 2	96
ESPN EXTREM SPORTS	120
F1 GRAND PRIX 2	62
I HAVE NO MOUTH	134
MANIC KARTS	136
NBA LIVE '96	108
RAVEN PROJECT	106
RED GHOST	126
SEA LEGENDS	124
SENSIBLE GOLF	102
TOMCAT ALLEY	104
TOP GUN	128
WING COMMANDER 4	45

ACTION A LA CARTE



Die id-Software-Bastler bekommen Konkurrenz: »3D Realms« arbeitet seit geraumer Zeit an einem 3D-Action-Shooter. Auf der CD dieser Ausgabe finden Sie die offizielle Shareware-Version des Spiels.

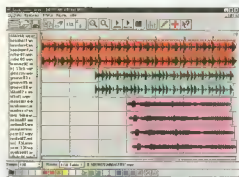
Mit dieser Ausgabe der CD erhalten Sie nicht nur die spielbare 6-Level-Shareware-Version von »Duke Nukem 3D«, Musiker kommen diesmal auch zum Zug. Sie finden auf der CD einen Demo-Version des »Music Makers«, sowie Hörproben der in dieser Ausgabe getesteten General-MIDI-Karten.

In dieser Ausgabe finden Sie nicht nur den Test des »Musizieren für Einsteiger« Programms »Music Makers«. Die CD enthält außerdem ein Video, in dem wir das Programm vorstellen. Die Redakteure Stangl und Fisch klären sich dort gegenseitig über die Höhen und Tiefen des Musizierens auf. Auf der CD ist das komplette Musikstück gespeichert, dessen Entstehung im Video zu sehen ist. Weiterhin enthält die CD eine

Demonstrationsversion des Music Makers. Alles drei finden Sie in unserem Windows Magazin, wobei Sie den Music Maker auch direkt vom Windows-AUTORUN-Menü der CD aus aufrufen können. Das Musikstück entstand übrigens aus Samples einer speziellen Rock-CD, die es ebenfalls für dieses Programm gibt.

Ohren auf

Können Sie sich einen geschriebenen Text anhören? Wir auch nicht! Deshalb haben wir in dieser Ausgabe nicht nur viele schöne Demos auf der CD, sondern auch Hörproben der in dieser Ausgabe vorgestellten General-MIDI-Soundkarten. Die können Sie sich in jedem normalen CD-Player anhören, oder komfortabler mit unserem »Audio-player«. Das Windows-Programm starten Sie am besten vom AUTORUN-Programm aus. Wenn Sie die



Musizieren leicht gemacht: Mit dem Music Maker können Sie Musik ganz einfach zusammenstellen. Wie das geht, sehen Sie außerdem in unserem Video.

oberen drei Symbole klicken, spielt Ihr CD-ROM-Laufwerk die entsprechenden Audio-Tracks. Außerdem stellt das Programm einen Erklärungstext dar. Mit »OPL3« spielt das Programm eine WAV-Datei ab, die den guten alten AdLib-Chip erklingen läßt. Per »MIDI« können Sie sich anhören, wie Ihre eigene Soundkarte unseren Testsong wiedergibt. Die MIDI-Dote für den Song finden Sie als MIDI1.MID in \AUDIOPLAY\DATA.

Falls Sie nichts hören, ist vermutlich der Audio-Ausgang Ihres CD-ROM-Laufwerks nicht mit der Soundkarte verbunden. Zur Not tut es auch der Kopfhörerausgang an der Frontblende des Laufwerks. (Hf)

ANSPIELTIPS DER REDAKTION

Nico Ernst:

Ist zwar kein Spiel, bringt aber trotzdem Spaß: Mit dem Music Maker können Sie ganz einfach eigene Musikstücke zusammenbasteln.

Henrik Fisch:

Nicht spielbar, haut mich aber trotzdem vom Hocker: Die selbstblaufende Demo von Into the Shadows zeigt flüssige 3D-Animationen, wie ich sie noch nie gesehen habe.

Jörg Langer:

Wer auf Strategie mit einer gehörigen Portion Echtzeit steht, sollte die Command & Conquer-Demo starten. Nicht ohne Grund hat das Spiel bei uns Höchstwertungen bekommen.

Heinrich Lenhardt:

Langsam aber sicher kommen Sie, die Action-Spiele von den Konsolen: Earthworm Jim war schon auf dem Super Nintendo und dem Mega Drive Klassen. Auf dem PC unbedingt antesten.

Boris Schneider:

Normalerweise ist Skat mit dem Computer eher langweilig. Wenn aber Grafiken von Katzenliebhaber Uli Stein mit dabei sind, wird das Ganze urkomisch. Auch Nicht-Skatklopper sollten mal in Skat 2093 reinschauen.

Florian Stangl:

Ganz klar: Duke Nukem 3D ist mein. Wer den Test der letzten Ausgabe gelesen hat, kann sich mit der Version auf dieser CD von meinem Urteil überzeugen. Her damit!

Monika Staschek: Das könnte richtig interessant werden: Normality Inc. hat das Zeug zu einem innovativen Adventure. Grafisch ist es jetzt schon sehenswert. Reinschauen und staunen.

Weitere Demos auf dem CD-ROM:

- Chrono Master
- Hard Ball 5
- Manic Karts
- Pinball 95: Full Tilt
- Rise of the Robots 2
- Space Bucks
- Skat 2095 mit Uli Stein
- Teamchef
- Tashinden

So starten Sie das ROM

Eine genaue Anleitung, wie Sie die CD starten und etwaige Probleme lösen, finden Sie auf dem Karton in der Hefmitte (nur in der Plus-Ausgabe). Der Karton enthält außerdem den Inlay und Rückseite für eine handelsübliche, leere CD-Hülle. So können Sie »PC Player plus«-CDs sicher und schön archivieren.

BRUTAL



Das Journalistenteam Schneider und Lenhardt hält zusammen wie Pech und Schwefel. In dieser Ausgabe der Multimedia-Leserbriefe sehen Sie eine exklusive Folge der Reportage-Serie »Brutal«.



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER** Grafikkards mit gradenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (1) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 VIRGE 2D/3D-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen



Vertrieb Info-Tel. +49 (0) 241 9177-917
Vertrieb Info-Fax +49 (0) 241 9177-617
FaxBox (Abruf) +49 (0) 241 9177-4
Mailbox Modem +49 (0) 241 9177-881
Mailbox ISDN +49 (0) 241 9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet <http://www.elsa.de>



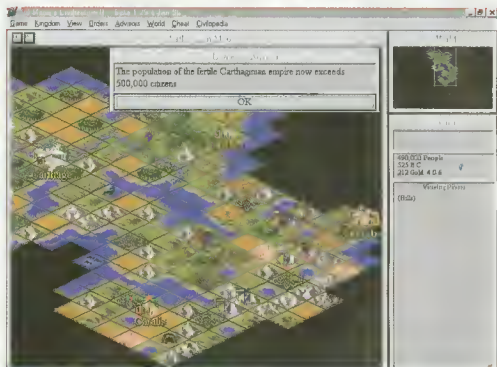
Datenkommunikation
Computergrafik

ZIVILISIERTE BARBAREI

Mit »Civilization« schuf Sid Meier 1991 das wohl beliebteste Computer-Strategiespiel. Noch zwei Voronten erscheint in Kürze der offizielle Nachfolger.

Es ist schon ein Kreuz mit unserer Zivilisation: Da steht man an der Spitze einer Jahrtausendlangen Entwicklung, verfügt über eine breitgefächerte Bildung und hochtechnisierte Luxusgüter – aber noch nicht mal der eigene PC macht das, was man ihm sagt. Die Zeitung wird grundsätzlich zu spät ausgetroffen, im morgendlichen Stau kommen auch unfischplutgeregelte Ego-Extensionen mit Silberstern nicht voran, und mittags wird die persönliche Lebenszeit durch hostige Zukunftsmikrowellenerhitzter Fertignahrung verkürzt. Abends steht der moderne Mensch vor der Wahl, entweder die heimische Freizeitindustrie mit Phantasiepreisen zu subventionieren oder sich der Berieselung durch intellektfördernde Fernsehsendungen à la »Gottschalks Housparty« hinzugeben. Die Frage drängt sich auf, ob da nicht irgendwas schiefgelaufen sein könnte. Hätten unsere Vorfahren erstgar nicht die Bäume verlassen sollen?

Sid Meiers »Civilization« erwies sich in diesem Zusammenhang bei seinem Erscheinen 1991 als Opium fürs Computervolk: Nicht etwa nur eine löppische Stadt oder eine angriffslustige Armee wurde vom Spieler kontrolliert – ein ganzes Volk war der eigenen Herr-



Die neue Stadtansicht ist deutlich schöner als die alte.

scherwillkür mit Haut und Haaren ausgeliefert. Viele Strategien konnten gar nicht glauben, wieviel in dem Programm steckte: Aufbau und Monogment von Städten, Erforschen von Kontinenten, allerlei Entdeckungen und Erfindungen, Diplomatie und Spia-

Civilization 2 präsentiert sich im modernen, zoomenden Isometrie-Look.

nage, Einsatz verschiedenster Komplexheiten und sogar Konstruktion eines Raumschiffs. Die Zivilisations-Simulation erwies sich als so erfolgreich, daß neben einer grafisch verschönernten Windows-Version und dem verworbenen »Colonization« vor kurzem mit »CivNet« eine Neuauflage erschien, welche den lange vermißten Mehrspieler-Modus nachlieferte. Kein Vierteljahr später worte! Microprose nun mit einer dicken Überraschung auf: Der echte Nachfolger »Civilization 2« soll in Kürze in den Regalen stehen.

Des Kaisers neue Kleider

Zeigten die bisherigen Civ-Versionen die Weltkarte schlicht zweidimensional, wird nun eine isometrische Vogelperspektive verwendet. Die plastischen Einheitengrafiken sehen deutlich schöner aus. Wer sich über den kleinen grünen Balken wundert, der über jeder Komplexheit schwebt, hat auch schon eine wesentliche inhaltliche Änderung entdeckt: Die Figuren verfügen jetzt über Hitpoints, sind also nicht mehr beim ersten Treffer vernichtet. War es beim alten Civilization keine Selbstenheit, daß Schlachtschiffe von gut verschonzen Speerträgern vernichtet wurden, ist dies nun sehr unwahrscheinlich geworden: Jeder Kampf besteht aus mehreren »Solen«, die in Abhängigkeit von den Angriffs- und Verteidigungswerten einige Hitpoints Schaden anrichten. Selbst wenn eine wesent-



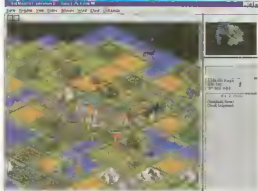
Alle Kampfeinheiten im Überblick – man beachte die vielen Infanterie-Einheiten.

lich schwächere Truppe ab und zu einen Zufallstreffer landet, wird sie damit kaum den Kampf gewinnen – es sei denn, der überlegene Gegner wäre schon schwer

angeschlagen. Verwundete heilen mit der Zeit wieder, so daß man bei vorsichtigem Einsatz ein »Verheizen« der eigenen Armee recht gut verhindern kann. Die meisten aus Civilization bekannten Kampfwerte haben sich geändert. Eine Legion ist nun beispielsweise effektiver, als eine Streifenwagen-Abteilung.

LKWs und Ingenieure

Es gibt neue Forschungstufen, Stadtausbau und vor allem Kampfeinheiten. Bei der Infanterie hat man es unter anderem mit Pikonieren, Fonotikern, Marines und Fellschirmjägern zu tun, die Kavallerie wartet mit Elefanten und Dragonen auf, durch die Löffel sausen Hubschrauber sowie Stealth Bomber, und die Meere werden von AEGIS-Kreuzern unsicher gemacht. Könnte man beim alten Civ onitke Legionen bis ins Jahr 2000 behalten, veralten beim Nachfolger die Truppentypen mit der Zeit. Siedler muß man irgendwann durch Ingenieure ersetzen und Karawanen durch LKW-Transporte. Viele Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, so behandeln Gebirgsjäger jedes Terrain als Straße und kommen entsprechend schnell voran. Etwa 20 neue Entwicklungstufen sorgen für Vielfalt bei der Forschung: Mit »Raketentechnik« darf man z.B. Marschflugkörper konstruieren. Zu den schon bekannten Völkern stießen neue Kontrahenten wie die Korthogor oder Kellen, die diplomatischen Möglichkeiten wurden verfeinert. Außerdem wählt man zwischen vier Städtebau-Stilen, die Siedlungsgrafiken verändern sich im Laufe der Jahrhunderte. Auch bei den Weltwundern hat sich einiges getan – ob Sie nun die Freiheitsstatue oder den Eiffelturm in ihre Hauptstadt stellen, werden Sie mit entsprechenden positiven Auswirkungen belohnt. Man erfährt nun, wenn eine andere Nation mit dem



Im höchsten Zeem-Medus kommen die Panzer und Kanonen richtig zur Geltung.

Bau eines Weltwunders beginnt oder das Vorhaben abändert – dies wird also freuen, die bislang nach 99 Runden Bauzeit an den Pyramiden erfahren mußten, daß ein anderes Volk

mal wieder etwas schneller war.

Viele Verbesserungen

Kaum zu glauben, aber wahr: Civilization 2 erlaubt nicht nur das Anpassen der Forschungs-, Steuer- und Luxusrate per komfortablem Mauseklick, sondern zeigt im selben Fenster an, ob dabei das finanzielle Polster nicht gesprengt wird. Viele der Mehrspieler-Optionen aus CivNet werden vermutlich übernommen, außerdem liegt ein Korteneditor bei. Wurde in unserem CivNet-Testbericht von Ausgabe 02/96 noch das Fehlen vorgefertigter Szenarien bemängelt, soll dies nun fester Bestandteil von Civilization 2 sein. Die Spieler können zur Zeit Alexander des Großen, des Römischen Reiches oder des Zweiten Weltkriegs beginnen. Auch eine Schnellstart-Option ist geplant – um Zeit zu sparen, fängt man gleich mit einer bereits ausgebaute Stadt und mehreren Kampftruppen an.

Wechselt man beim Produzieren einer Kampfeinheit plötzlich zu einem Stadtausbau oder Weltwunder, gehen 50 Prozent der angesparten Ressourcen verloren – Stadtmauern lassen sich also nicht mehr so leicht zu Ritteln und deklorieren. Jede Stadt hat Überschuß- und Bedarfsgüter, liefert man tatsächlich Silber an eine Stadt, die diesen Rohstoff benötigt, ist der Gewinn entsprechend groß. Außerdem lassen sich per Karawanen ständige Nahrungsmitteltransporte zu unterversorgten Siedlungen einrichten. Eine völlig neue Staatsform ist mit dem Fundamentalismus hinzugekommen: Gottesstaaten haben keinerlei Probleme mit aufsässigen Bürgern sowie diverse andere Vorteile – allerdings beträgt dafür ihr Ausstoß an Forschungs-Glühbirnen nur die Hälfte des Üblichen. Zu Beginn einer Partie darf man einstellen, wie aggressiv sich die immer wieder auftauchenden Barbaren verhalten. Die Palette reicht von passiven Gruppen bis hin zu brandschatzenden Horden, die nur von großen Armeen oder gut befestigten Städten gehalten werden. Die Zahl der Spezialressourcen hat sich deutlich erhöht – man findet nun auch Gewürze, Büffel, Wole oder Bonanen. Wenn Civilization zu einfach war, dürftest du über den extra-kniffligen Schwierigkeitsgrad »Gothite« freuen. Einige einstellbare Parameter runden das Angebot ab, so kann man die Kartengröße innerhalb gewisser Grenzen frei wählen, das alte Kampfsystem verwenden oder kurzerhand die Welt zur Scheibe machen. (la)

DREI FRAGEN AN SID MEIER

Am 7. Februar führten wir ein kurzes Telefoninterview mit Sid-Meier, der mit der Fertigstellung von Civilization 2 beschäftigt ist.

PC PLAYER: Was machst Du jetzt gerade – abgesehen davon, daß Du mit mir telefonierst?

SID MEIER: Wir sind gerade in den letzten Testphasen; es müssen auch noch einige Grafiken in das Programm, var allem bei den Herrscher-Portraits. Außerdem arbeiten wir an den Szenarien und der Quickstart-Option.

Wir sind übrigens nicht ganz sicher, ob auch der Spieler eigene Szenarien erstellen können wird – ich weiß nicht, ob wir unsere Tools auf die Öffentlichkeit lassen sollen. ... Ich persönlich spiele gerade das Spiel, um die K.I. und einige andere Dinge zu überprüfen, und um Fehler zu finden.



Kultprogrammierer Sid Meier garantiert für die Qualität von Civilization 2.

PC PLAYER: Welches Problem schwirrt Dir zur Zeit im Kopf herum?

SID MEIER: Wir achten var allem auf die Dinge, die wir verändert haben, also die neuen Einheiten und das Kampfsystem. Ich überlege gerade, ob wir die Wissenschaftler nicht aufwerten sollen: Im alten Civilization haben sie je zwei Glühbirnen produziert, aber wir haben gemerkt, daß das kaum jemand genutzt hat. Wir haben nun den Ausstoß auf drei Glühbirnen erhöht und testen gerade, wie sich das auf die Spielbelevance auswirkt.

PC PLAYER: Warum sollen sich die Leute Civilization 2 kaufen?

SID MEIER: Ich denke, die Grafik ist ein wichtiges Argument. Viele Leute haben am Ur-Civilization die Low-Res-Grafik bemängelt, die natürlich nicht mehr zeitgemäß ist. Außerdem gibt es neue Technologien, neue Einheiten. Das Diplomatie-System wurde verbessert, man kann jetzt mit anderen Reichen Verträge schließen, und sie ziehen denn z.B. tatsächlich ihre Truppen ab. Wir haben die alten Tugenden übernommen und nach verbessert – wenn Dir das alte Civilization Spaß gemacht hat, wird es auch das neue tun.

FACTS ZU CIVILIZATION 2

- Hersteller: Microprose
- Genre: rundenbasiertes Strategiespiel
- Termin: März/April '96
- co.-Preis: DM 120,-
- Besonderheiten: Der Nachfolger des Strategiespielklassikers Civilization zeigt sich im Isometrie-Look und enthält zahlreiche neue Kampfeinheiten, Forschungsstufen sowie Spielregeln.



Werk in Progress: Um die Einrichtung des Thronraums austesten zu können, wurde diese Skizze eingebeut.

Jedwede Macht sei dem, der prallgefüllte Thalersäckel sein eigen nennen kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder aufstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

Die



Fugger

II



In Kürze
erhältlich!
für PC
CD-ROM!



SUNFLOWERS

im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO

ICH KAM, SAH UND SIEDELTE

Der Monat der Nachfolger-Previews: Zu seinen hierzulande innig geliebten »Siedlern« hat Blue Byte den völlig überarbeiteten zweiten Teil in der Mache.

Bekannt geworden ist die deutsche Softwareschmiede Blue Byte durch die »Battle Isle«-Serie. Daß man auch weniger kriegerische Kostenerfolge verkaufen kann, bewiesen die Mithras 1994 mit einem niedlich verpackten Wirtschafts-Strategiespiel: »Die Siedler« hatten die Aufgabe, immer größere Gebiete mit Häusern, Straßen und Bergwerken zu überziehen. Zwei Jahre später segelt nun der Nachfolger heran – und das im wörtlichen Sinne: Ein römisches Handelsschiff gerät in einen schweren Sturm und zerschellt vor der Küste eines unbekannten Kontinents. Und was tut ein echter Römer, nachdem er sich das Salzwasser aus den Augen gespült hat? Er fängt fleißig an, die Terra Nova zu besiedeln. Keine Angst, trotz des lateinischen Untertitels »Veni, vidi, vici« will »Die Siedler 2« alles andere als eine historisch korrekte Simulation sein – der Römer-Flair macht sich in erster Linie beim Aussehen der Gebäude bemerkbar. Die Siedler selbst wuseln wieder im beliebten, pixeligen Knuddel-Look über den Bildschirm.

Drei Konkurrenten

Die kleinen Römerchen sind keinesfalls allein auf weiter Flur – drei andere Völker gehen ihren eigenen Siedlungsprojekten nach: Ägypter, Afrikaner und Asiaten. Die Siedler jeder Partei unterscheiden sich grafisch voneinander, auch die Bauten haben jeweils einen eigenen Stil. Während man auf Zufallskarten



In jeder Mission gilt es, feste Aufgaben zu erfüllen.

Die Lupenfunktion zeigt ein Schiff sowie einen afrikanischen Konkurrenzspieler.

Designer zahlreiche Kunststücken á la »Command & Conquer« verpaßt. Hat ein Arbeiter nichts zu tun, hält er ein Nickerchen, macht Kniebeugen oder kratzt sich verstaubt an der Nase. Dank einer Nahansicht kann man die verschiedenen Aktivitäten im Detail verfolgen: Holzschläcker hacken Bäume um und schleppen

die Stämme zum nächsten Sägewerk, Geologen graben nach Bodenschätzen, Jäger schießen mit Pfeil und Bogen auf Karmickel und Rahtwild. Aus Schornsteinen treten dicke Rauchfahnen aus, Bäume wiegen sich im virtuellen Wind.

jedes der vier Völker spielen kann, ist die mittelalterliche Kampagne voll auf die Römer ausgerichtet. In zehn Kapiteln folgt man der vorgegebenen Handlung, durch immer kniffligere Levels führt, zu denen es genauere Aufgaben gibt. Ein Zeitlimit hat man dabei nicht – sofern Sie nicht von anderen Siedlern ins Meer zurückgeworfen werden, können Sie beliebig lange an einer Mission tüfteln. Das Militär wurde aufgewertet, so gibt es nun weiblickende Beobachtungskürde, stationäre Katapulte und sechs verschiedene Truppentypen. Die kann aber nur einsetzen, wer seine Wirtschaft in den Griff bekommt: Soldaten benötigen Waffen, Katapulte die Munition in Form von Steinen. Natürlich gibt es viele neue Gebäude, erstmals darf man auch Schiffe einsetzen.

Bessere Bedienung, schönere Grafik

Im Vordergrund steht aber immer noch klar die Logistik. Die neue Einheit »Packesel« kann komfortablerweise mehrere Varrattypen auf einmal befördern, im Gegensatz zu den normalen Trägern, die sonst alle Güter schleichen. An der Bedienung wird zur Zeit noch kräftig gefeilt – dem Spieler soll das Straßenanlegen und Häuselbauern möglichst einfach gemacht werden. Unterstützt wird man von einer Online-Hilfe, nützlichen Meldungen und einer schon aus Teil 1 bekannten Anzeige der möglichen Bauplätze. Die grafische Gestaltung wurde kräftig aufgepoliert. In allen gängigen Super-VGA-Auflösungen sieht man detaillierte Bauwerke, das Terrain wirkt durch Gora-Shading plastisch und den Siedlern haben die

Ein Leichtgewicht ist Siedler 2 trotzdem nicht: Eine Vielzahl von Vorräten muß richtig verteilt werden, schon ein unscheinbarer Fehler kann weitreichende Folgen haben (»Wie, ohne Holz kann ich nichts mehr bauen? Auch keine Holzfallerhüte...«). Angesprochen sind also vor allem Spieler, die am Aufbau eines funktionierenden Mikrokosmos interessiert sind. Wer nicht alleine gegen den Computer antreten möchte, darf per Spiltscreen einen menschlichen Gegner an die Wand siedeln. Ob eine Nullmadem-Option mitgeliefert wird, ist noch nicht klar; die Netzwerk-Unterstützung wird erst nachträglich fertig werden. (la)



Etwa sechs unterschiedliche Kortentypen soll es geben; hier sehen Sie eine Höhlenwelt.

FACTS ZU SIEDLER 2

- **Hersteller:** Blue Byte
- **Genre:** Strategisches Wirtschaftspiel
- **Termin:** April '96
- **co.-Preis:** DM 110,-
- **Besonderheiten:** Die Siedler setzen sich in rund 50 Missionen gegen drei andere Völker durch, jagen Wildtiere und wirken in der Nahansicht gleich doppelt so putzig.



Die Siedler wuseln wieder über die Bildschirme – dies Mal mit etwas größerer Betonung des Militärs.

**Der schnelle
s/w-Drucker:**

bis zu 5 gestachen scharfe
Seiten pro Minute mit dem
optionalen High-Capacity-
Schwarzdruckkopf.

**Der scharfe
Farbdrucker:**

mit brillanten 720 x 360 dpi
Auflösung, vorbildlichem Hand-
ling, perfektem Tinten-Manage-
ment und serienmäßigem
Vierfarbdruckkopf.

**Farb- und s/w-Drucker in einem:
der neue BJC-4100.
Der UniversalPrinter von Canon.**

**3 Jahre
Garantie**



Canon Inc.

679,-

DM unverb. Preisempfehlung der Canon Deutschland GmbH, Europark Fichten-
hain A 10, 47807 Krefeld. Infos und Musterdrucke unter **(0 21 51) 34 95 66.**

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (d.)	89.99	
3D Ultra Pamball (d.)	69.95	
Alibi (d.)	69.99	
Adams Family Pamball	68.95	69.99*
Ali 64D (longbow) (d.)	89.99	
Alibi (d.)	69.99	
Agency (d.)	60.95	
Assault Race	69.99*	
ATF 1000 (longbow) (d.)	69.99	
Backyard Football	54.95*	
Battle in Winter	79.99*	
Butter, Butter, Butter, Erbe des Titan	69.95	
Battle Isle 3 (d.)	79.95	
Butter, Butter, Butter, Erbe des Titan	69.95	89.99
Burnout (d.)	79.99	
Burnout 2 (d.)	79.99	
By Night - Screensaver	59.99	79.95
Brimmed 13 (d.)	79.99	
Butter, Butter, Butter, Erbe des Titan	69.95	
C&A Action Pack (Win 95)	39.95	
C&A 2 (d.)	69.95	
Chemistry - Addict Turbo (Win 95)	79.99*	
Cherry - Exp of F5 (d.)	69.99	
Chromatone - The Breed	79.99*	
Chromatone	79.99*	
Cricket (d.)	99.99	
Command & Conquer: The Drap (d.)	99.99	
Command & Conquer	99.95	
Command & Conquer: Date CD	29.95	
Command & Conquer: Gold (d.)	99.99	
Conquest of the New World (d.)	99.99*	
Crossed (d.)	69.99	
Cruiser - No Remorse (d.)	89.99	
Cybern 2 (d.)	89.99*	
Cybern 2 - Darklight Ave. (d.)	89.99*	
D (d.)	89.99*	
Dangerball (d.)	79.99*	
Death (d.)	99.99*	
DeathKamp AD&D	99.99*	
Der Druckerzettel (d.)	79.99	
Der Phosphor (d.)	69.99	
Der Spielerfilm (d.)	69.99	
Descent 2	99.99	
Drilldown Derby	99.95	
Drive (2x2) (d.)	79.99*	
Die Seiden 2 (d.)	69.99	
Dodgeball	69.99	99.95
Dodgeball	69.99	99.95
Dungeon Master 2	89.95	89.95
Einhundert 2: Skyforce (d.)	79.99*	
Einhundert 2: Skyforce (Win 95, d.)	79.99*	
Earthworm Jim 2 (d.)	69.99*	
Eyes of the Dolphin	59.99*	
Evolution (d.)	99.99	
ESPN Extreme Games	99.99	
Extreme Pictos	59.99	
Fade to Black (d.)	99.95	
Fatal Reel (d.)	69.99	
FIFA Soccer 96 (d.)	69.95	
FIFA Soccer 96 5 (d.)	119.95	
Formula 1 Grand Prix 2 (d.)	99.99	
Formula 1 Grand Prix 2 (d.)	99.99	
Free 2 (Schach)	139.99	
Goal! Pro Sports: Football 96	59.99	
Golden Gate	69.99	
Game Wars (d.)	69.99*	



**Wo Sie
uns finden:**

[illegible][illegible][illegible]

Media Point
Berlin – Neukölln
 Jonesstraße 28/29
 Tel.: (030) 621 60 21
 U-Bahn 8 Lünestraße
 Bus 14a

Media Point
Berlin – Steglitz
 Bismarckstraße 63
 Tel.: (030) 794 72 131
 S-Bahn 1 Feuerbachstr.
 Bus 170, 181, 182

Media Point
Berlin – Friedrichshain
 Petersburger Straße 94
 Tel.: (030) 427 37 11
 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
 Trem 20, 21 Bersanplatz

Media Point
Berlin – Spandau
 Nonnendammallee 82
 Tel.: (030) 381 17 20
 U-Bahn 7 Rohrdamm
 Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
 Brunowstraße 10
 Tel.: (030) 433 96 05
 U-Bahn 6 Alt-Tegel
 Bus 120, 133, 125, 222

Media Point
Hamburg – Harvestehude
 Grindelberg 73-75
 Tel.: (040) 429 11 139
 U-Bahn 3 Hoheluferbrücke
 Bus 35, 102

BRANDHEISS!

Lemmings total!

X-Mas Lemmings
PC Disk **19,99**

Lemmings für Windows
CD-ROM **29,99**

Lemmings 2
CD-ROM **29,95**

Lemmings 3
CD-ROM **39,99**

Höllisch gute Preise!

WarCraft
Orc & Humans
CD-ROM

Kings Quest 7
kompl. dt., CD-ROM
39,99

Unser Tip des Monats:

**Terminator:
Future Shock**

3D-Action pur! Einfach genial!
CD-ROM
79,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Ecstatica

Ein Grafik-Adventure
mit 3D-Umgebung und
realistischer Animation
in einer nie zuvor erleb-
ten Schreckenswelt!

CD-ROM
39,99

Novastorm

Psygnosis präsentiert
3D-Weitschm Action
pur! – Schnellen Sie
sich fest für einen
höllischen Flug ...

CD-ROM
39,99

Aliens
CD-ROM
29,99

**Super
Street Fighter 2
Turbo**
CD-ROM
29,99

Kaum zu glauben!
Drei Top-Spiele im Komplettpaket
zum teuflisch guten Krüllerpreis!

**Cyclemania
USS Ticonderoga
Thunderscape**

CD-ROM, komplett für
29,99

**Sam & Max
Hit the Road**

Wir präsentieren das Top-Adventure von
Lucas Arts zum absoluten Hammerpreis!

CD-ROM **29,99**

Lode Runner

kompl. dt., PC Disk
19,99

Media Point

Media Point Vartreibe GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansigeldienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point*

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 10% MwSt. Internet- und Preisänderungen
vorbehalten! Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne versch. ausgeben.

Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3 – Post-NV-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM

Vorkasse: 9,99 DM – ab 250,- DM kostenfrei (im Inland versandkostenfrei)

Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM



SCHLACHT UM ANTARES

Der Nachfolger zum ergrauten Anführer der Weltraum-Strategiespiele befindet sich im Landeanflug: Zeigen Sie es den rachedurstigen Aliens von Orion!

Simtex Software hat sich vor zwei Jahren mit »Master of Orion« einen Namen gemacht: Grafisch nicht sonderlich aufwendig, glänzte ihr Science-fiction Spiel mit beinhardtiger Strategie, taktischen Weltraumschlachten und viel Forschung. Bemerkenswert waren vor allem die Computergegner, die täuschend echt menschliche Kontrahenten simulierten. Mit der sinn gemäßen Meldung »Unsere Bot schafter sprachen von Frieden, während unsere Generale den Krieg vorbereiteten!« wurde so mancher Spieler auf dem Boden der Tatsachen zurückgeholt. Andererseits meckerten Verbündete beleidigt, wenn eine versprochene Hilfeleistung zu lange auf sich warten ließ. Der nächste Simtex-Titel, »Master of Magic«, hatte zwar ungeheuer viele Truppentypen und Zaubersprüche zu bieten, unterforderte jedoch Profis.

Im Weltraum hört dich jeder schreien!

Nun ist die Softwarebranche gerade dabei, den Nachfolger ihres großen Erfolges zu vollenden: »Master of Orion 2: Battle for Antares« erweitert das Konzept mit zahlreichen Neuerungen.



Jeder Stern auf der strategischen Karte steht für ein Sonnensystem, von dem es eine Nahansicht gibt.



Die taktischen Kämpfe sind umfangreicher und detaillierter geworden.



Die Planetenbildschirm zeigt alle Gebäude, Bewohner und Truppen auf einen Blick.

Die wesentlichste Änderung ist der von allen Fans vermisste Mehrspieler-Modus: Bis zu acht Weltall-Rabauken treten per Netz-

werk, Modem oder abwechselnd an einem Computer gegeneinander an. Um die Aufbauphase abzukürzen, darf man sich am Anfang für eine von drei Entwicklungsstufen entscheiden: Möchten Sie mit einer Zivilisation ohne Raumfahrt beginnen, oder schon mit mehreren Planeten starten? Wie schon beim Vorgänger sucht man sich danach eine von mehreren Spezies aus, die alle verschiedene Fähigkeiten haben. Wer ein eigenes Volk erschaffen möchte, darf aus einer Vielzahl von Vor- und Nachteilen bzw. Spezialfähigkeiten wählen. Spielt man z.B. freiwillig mit einem »unkreativen« Volk, bleiben mehr Punkte für positive Faktoren wie Spionagevorteile oder »reicher Heimatplanet« übrig. Auf diese Weise können Sie ebenso eine friedliebende Forscherrasse basteln, wie auch ein unbegabtes, aber vernichtungseffizientes Aggressorenvolk.

Master of Orion 2 ist wiederum in Runden eingeteilt, innerhalb derer man beliebig die verschiedenen Befehlsbildschirme nutzt: Auf der strategischen Karte werden Flotten bewegt, was zu taktischen Kämpfen führen kann. Der Planetenbildschirm erlaubt die Einteilung der Bevölkerung in drei verschiedene Berufsgruppen und zeigt außerdem eine Nahansicht der jeweiligen Kolonie. Schiffe lassen sich mit den bereits

erforschten Waffen und Schilden ausrüsten, andere Erfindungen verbessern die Produktions- oder Bevölkerungskapazität ganzer Planeten. Im Diplomatiemenü schmiedet man Allianzen und tauscht Forschungsgüter aus, andere Menüs bieten Statistiken oder ein Nachschlagswerk.

Komplex, komplexer, Master of Orion 2

Schon der Vorgänger war sehr detailliert und herausfordernd – im Vergleich zum zweiten Teil wirkt er aber wie die Mittagspausenbeschäftigung eines Grundschülers. Praktisch sämtliche Spielelemente wurden erweitert, neue hinzugefügt. So gibt es nun die schon aus Master of Magic bekannten Helden, die mit ihren Kenntnissen entweder Flotten oder Planeten unterstützen. Bei der Produktion von planetaren Bauten sowie Raumschiffen kann man nun mehrere Vorhaben auf einmal anordnen, die dann sukzessive abgearbeitet werden. War man bei Teil 1 auf sechs verschiedene Schiffsmuster beschränkt, sind es nun über 30 – jeder Planet kann theoretisch seine eigene Variante konstruieren. Alle Sterne auf der strategischen Karte stehen für eigene Sonnensysteme, von denen auf Mauseklick hin eine Nahansicht erscheint. Die Schiffsbesatzungen gewinnen durch Kämpfe oder Training an Erfahrung und werden so im Laufe des Spiels immer effektiver. Bei allen Details bleibt das Spiel trotzdem gut zu bedienen. So kann man z.B. vom Flottenmenü zu einer bestimmten Kolonie springen oder schickt ein Siedlungsschiff direkt von einer Planetenliste zu seinem Ziel. (la)

FACTS ZU MASTER OF ORION 2

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Strategiespiel mit taktischen Kämpfen
- **Termin:** April '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Aufbau eines Sternreichs inklusive Forschung, Schiffsdesign, Anführern, Diplomatie und Raumschlachten.

Jetzt Pilot werden. Eine faszinierende Ausbildung mit Zukunft.

Das Interesse ist da. Die CD-ROM auch.

Bis zum Jahre 2005 wird sich der zivile Luftverkehr auf der Welt voraussichtlich verdoppeln. Die Fliegerei ist somit eine der Wachstumsbranchen, die Führungskräften im Cockpit auch zukünftig beste Aussichten bietet. Insbesondere dann, wenn sie ihr Handwerk in einer der renommiertesten Verkehrsfliegerschulen der Welt gelernt haben. Von der Pike auf und nach den neuesten Methoden. Mit computergestützten Lernprogrammen, Full-Flight-Simulatoren,

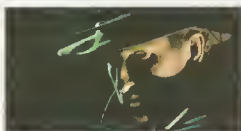
hochqualifizierten Ausbildern und anspruchsvollen Flugzeugen. In modernsten Trainingszentren in Bremen und Arizona (USA). Zwei Jahre lang und mit einem attraktiven Finanzierungsmodell, das sich rechnet. Auch für Sie. Nehmen Sie Kontakt auf, informieren Sie sich umfassend über den Beruf, der für viele Berufung ist: Lufthansa Verkehrsfliegerschule, BRE OT/M, Flughafendamm 40, 28199 Bremen, Telefon (04 21) 5 59 24 60/61, Fax (04 21) 5 59 28 63.



Lufthansa Verkehrsfliegerschule

Weitere Informationen gibt es im Internet: <http://www.Lufthansa.de/ATPL>

Vorsicht!
Tex Murphy
ist wieder
da!



Preview: The Pandora Directive

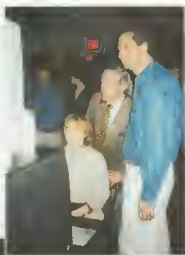
DIREKTIVE FÜR DEN

Tex Murphy tolpatscht wieder: Die Mischung aus Inspektor Closeou, Colombo und Humphrey Bagart jogg diesmal einem Alien hinterher.

Dunkelste Nacht umgibt die Straßen von San Francisco, A.D. 2043. Privatdetektiv Tex Murphy will nach all der Aufregung bei »Under a Killing Moon« (inklusive Explosion einer Raumstation) etwas kürzer treten und bearbeiten einfachere Fälle. So will er beispielsweise den vermißten Gordon Fitzpatrick aufspüren. Das sollte Tex ein paar Tage beschäftigen, ein paar Dollars einbringen und nicht allzuviel Hirnschmalz erfordern. Ein einfacher Job für Tex Murphy, Privatdetektiv? Als ab das alles so simpel wäre... Access Software läßt diesmal nichts unversucht, Tex ins Unheil zu stürzen. Und während andere Firmen ein paar Schauspieler filmen und das Ganze dann »interaktiv« nennen, verbindet Access wieder Video mit 3D-Technologie und neuen Tricks um »The Pandora Directive« zum Leben zu erwecken.

Die Geschichte beginnt in Russell, New Mexico, im Jahre 1947. Ein Wetterballon stürzt ab und die Regierung räumt den Bleichschaden weg. Das wird zumindest behauptet. Andere sagen, es war die Landung eines UFOs, auf welche die Sezierung von Außerirdischen folgte.

Am Computer sitzt Tanya Roberts und läßt sich von Chris Jones (rechts) das Spiel erklären; Kevin McCarthy schaut gebannt zu.



Durch Grafiken wie diese soll sich der Spieler auch auf einem 486 fließend bewegen können.

le. Etwas, was die Regierung gerne für sich behalten würde.

Knapp hundert Jahre später begibt sich Tex auf die Suche nach einer verschwundenen Person, aber die Ereignisse werden ihn ganz schön vom Kurs abbringen. Er trifft eine mysteriöse Frau, reist von San Francisco nach New Mexiko – und noch viel weiter. Denn plötzlich taucht entschüsselter Text aus dem Alien-Raumschiff in halographischen Boxen auf – und alle Formulierungen zusammengesetzt ergeben angeblich einen

Bauplan für das »Pandora Device«, dessen Funktion wirklich atemberaubend sein soll. Kein Wunder, daß neben der Regierung auch diverse Bösewichte, darunter ein abgespungener Geheimagent, hinter Pandora her sind. Diese Jungs sind gefährlich – und Tex stolpert ihnen in den Weg. An dieser Stelle würden wir erzählen, wie das Spiel bedient wird und wie es entstanden ist – doch es ist besser, wenn die Access-Programmierer das selber tun. Dazu schicken wir uns auf die »Launch Party«, die Ende Januar im Tribeca-Film-Center in New York (welches Robert DeNiro gehört) stattfand. Dort trieben sich unter anderem die Schauspieler herum. Chris Jones, der Vizepräsident bei Access sowie Produzent des Spiels ist, übernimmt wieder selber die Rolle von Tex Murphy. Weiterhin dabei: Barry Corbin (War Games, Ausgerechnet Alaska) als der böse Agent Jackson Cross; Kevin McCarthy (Twilight Zone) als Gordon Fitzpatrick und Tanya Roberts (Drei Engel für Charlie) als Regan Modsen. Sie wurden, wie alle anderen Schauspieler auch, vor blauen Tapeten (Blue



Nur die Schauspieler sind echt – die Kulissen entstanden wieder in einem 3D-Programm.

Screens) gefilmt und in die Computergrafik einkopiert, die das San Francisco in 50 Jahren darstellen soll. Wie schon sein Vorgänger »Killing Moon« braucht »Pandora Directive« viel Platz für all diese Videoszenen – diesmal sollen sechs CD-ROMs in der Packung liegen. Damit nicht wild zwischen den Scheiben gewechselt werden muß, hat man die Videos diesmal noch intelligenter auf die einzelnen Disks verteilt. Bill Biggs, Technischer Manager von Access, erzählt uns über die Schwierigkeitsgrade: Es gibt zwei verschiedene und im ersten werden praktisch alle Puzzles ausgelassen. Dafür soll es einiges an Actionszenen in der 3D-Welt geben. Der zweite Level enthält dann jede Menge zu lösende Aufgaben und damit auch mehr Räume und Szenen. Wer sich durch das Spiel »denkt«, statt schlägt und schießt, erhält auch mehr Punkte.

Bill berichtet auch von der technischen Seite des Spiels: »Euch sind sicher die besseren Farben aufgefallen, obwohl wir weiterhin mit SVGA und nur 256 Farben arbeiten. Wir haben eine neue, recht bunte Farbpalette entwickelt, die auch die Hautfarben gut differenziert. Bei höheren Farbtiefen hätten wir echte technische Probleme und könnten wohl auch nicht auf einem 486 spielbar bleiben. Sa ist auch bei 66 MHz die Bewegung recht ruckelfrei und sanft.« Weiterhin beschreibt Bill, daß auch diesmal der Spieler alles mit den Augen von Tex Murphy als 3D-Grafik sieht. »Mit der Ausnahme von Cutscenes IST der Spieler Tex. Wir verlassen diese Ich-Perspektive nur, wenn etwas an anderer Stelle passiert oder wir auf eine neue Szene überblenden. Die Spielwelt haben

DETEKTIV

wir wieder dreidimensional aufgebaut: Wenn man unter einen Tisch sehen will, muß sich der Spieler bücken, sonst verpaßt er was. Außerdem zeigen wir in den Cusancen, wie sich die Handlung an anderen Orten weiterentwickelt; der Spieler sollte diese auf gar keinen Fall überspringen. Wir haben alle Räume mit 3D-Software gestaltet und unsere eigenen Routinen für die Bewegungen geschrieben.

Die Bedienung ist einfach und soll sinnvoll erscheinen. Man zeigt auf Objekte und zieht sie mit der Maus an sich heran, wenn man sie nehmen will, außer sie sind zu schwer. Die Bedienung stützt sich sehr auf die »Realität«, auch wenn das, was Text so wiederholt, alle andere als »normale« ist.

Als wir Bill verlassen, sehen wir Chris Jones an einem Computer stehen. Er spielt eine Szene des Spiels und wird dabei von Tanya Roberts und Kevin McCarty beobachtet. Die zwei scheinen vom Resultat beeindruckt, konnten sie bisher doch nur die reinen Film-aufnahmen vor blauer Wand. Die Szene, die Chris spielt, zeigt Tex und Regan, die gerade aus einem aktiven Vulkan fliehen müssen. Überall sind Flammen,

Lavo verfolgt sie, Rauch behindert die Sicht... Chris am Computer sieht gar nicht entnervt aus und strengt sich sichtlich an, um den Weg aus dem Vulkan zu finden – wenn er als Produzent des Spiels schon so schwitzt, wie wird es dann erst den Spieler ergehen? Unterdessen läuft Richie Havens mit einer Gitarre durch den Raum. Er hat die Musik für Pandora Direct geschrieben und will wohl gleich ein kleines Konzert geben.

Bill hat inzwischen noch ein paar weitere Informationen aufgetrieben. Er erzählt, daß es wieder ein Punkte-kostet, es soll drei grundsätzlich verschiedene Lösungswege und insgesamt sieben Schlüsselszenen geben. Der Charakter von Tex spielt dabei eine wichtige Rolle. Er kann entweder als liebevoller Samariter alle Probleme seiner Mitmenschen lösen oder als typischer Film-Noir-Detektiv nur seine eigene Haut zu retten versuchen. Die Entscheidung trifft der Spieler, das Programm paßt die Handlung an den Spielstil an. Für Adventure-Profis wird es mehrere Ecken mit versteckten Puzzles geben – zur Lösung des Spiels sind sie nicht notwendig, treiben aber den Punktestand in die Höhe.

Nach einem Gespräch setzt das Adventure-Denken bei uns ein: War da ein versteckter Hinweis? Soll ich ihm nachgehen? Schalten wir vom Adventure- wie-



Ein Tex-Murphy-Fan betrocknet verzieht eine der Film-Requisiten: Ach ist der niedlich...

der in den Party-Modus zurück und amüsieren uns ein wenig. Verabschieden wollen wir uns aber mit den denkwürdigen Worten von Tex Murphy: »Gefahr ist wie Wackelpudding – es ist immer noch Platz für eine weitere Portion.« (Marshall M. Rosenhal/ba)

(Marshall M. Rosenhal hat schon die ersten C-64 Spiele von Access gespielt. Er arbeitet in New York City und kann unter marshall@pipeline.com erreicht werden.

PANDORA FACTS

- **Hersteller:** Access
- **Genre:** Action/Adventure
- **Termin:** Mai '96
- **co-Preis:** steht noch nicht fest
- **Besonderheiten:** Fortsetzung zu »Under a Killing Moon«, Adventure in 3D, sechs CD-ROMs

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersort

IBM/PC

Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-
Adren Party Pack	DA 110,-

IBM/PC-Standardsoftware

Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-
Business 1.0	DA 110,-

Drehung/Wahl 95

Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-
Drehung/Wahl 95	DA 110,-

CD-Rom Spiele

CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-
CD-Rom Spiele	DA 110,-

Accessories

Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-
Accessories	DA 110,-

Beasts Best CV 69,00

Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00
Beasts Best	CV 69,00

Calibration Test DV 89,00

Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00
Calibration Test	DV 89,00

Command & Conquer DV 89,00

Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00
Command & Conquer	DV 89,00

Proseus 2 DA 79,00

Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00
Proseus 2	DA 79,00

Rebel Assault 2 DA 74,00

Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00
Rebel Assault 2	DA 74,00

Shen Shen (Win) CV 109,00

Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00
Shen Shen (Win)	CV 109,00

Simon 1.5.1m Weltall DV 79,00

Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00
Simon 1.5.1m Weltall	DV 79,00

Stonewall DA 79,00

Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00
Stonewall	DA 79,00

Thunderhawk 2 DV 79,00

Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00
Thunderhawk 2	DV 79,00

Ultion Classic DV 79,00

Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion Classic DV 79,00

Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion Classic DV 79,00

Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00
Ultion 7 Compilation	DA 29,00

Ultion Classic DV 79,00

Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00
Ultion Classic	DV 79,00

Ultion 7 Compilation DA 29,00

Hand of Fate	DA 29,00
No One	DA 29,00
Life's a Race	DA 29,00
Unholy of Love	DA 29,00
Love's a Game	DA 29,00
Wish You Were Here	DA 29,00
Wish You Were Here	DA 29,00

Schmeiss die Mummy aus der Gruft

Nach Frankenstein kommt die Mumie – Amazing Media will offensichtlich alle Klischees des Horror-Genres in Adventure-Spiele verpacken. Na dann las zum Gruseln auf ägyptisch!

Die Schauersstory um die Mumie spielt sich natürlich im Land der Pharaonen ab. Eine Bergbaugesellschaft hindert bei Grabungen Reste scheinbar uralter ägyptischer Kultur. Alles deutet darauf hin, daß an besagter Stelle einst eine Grabstätte bestanden hatte. Die einheimischen Minenarbeiter sind deswegen aufs Äußerste beunruhigt, da sie keinesfalls in irgendeiner Weise die Totenruhe ihrer Urahnen stören wollen. Eine Archäologin ist bereits vor Ort, um die Funde zu begutachten. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines Angestellten der Minengesellschaft, welcher zu den betreffenden Niederlassungen nach Ägypten reist, um den Vorgang zu überprüfen. Schließlich soll verhindert werden, daß die Mine womöglich geschlossen wird. Aus der zunächst scheinbar harmlosen Routinekontrolle wird bald ein lebensgefährliches Unterfangen und Sie stellen fest, daß Sie bei ihren Recherchen nicht sonderlich auf die Unterstützung der Mitarbeiter vor Ort bauen können.



Der unwirtlichen Gegend am besten angepaßt sind die Skorpione.



Die Ex-Freundin des Helden, eine Archäologin, ist bereits vor Ort.



Hier tritt die Mumie höchstpersönlich in Aktion.

Zuviel unterschiedliche Interessen prallen aufeinander und dann kommt noch ein mysteriöser Mord ins Spiel. Bereits seit November 1994 ist der neue Thriller in der Mache. Daß bei »Mummy« mehr als die Hälfte des Frankenstein-Teams beteiligt ist, offenbart sich bereits auf den ersten Blick. Denn sowohl im Grafikstil, als auch von der Bedienung her, ist die Verwandtschaft zu Frankenstein

kaum wegzuleugnen – man könnte Mumie als so etwas wie die düstere Schwester bezeichnen. Auch auf den bewährten Einsatz eines bekannten Schauspielers wurde wieder zurückgegriffen: Statt Tim Curry steht diesmal Malcolm McDowell als Boschwitz im Rampenlicht. Er spielte unter anderem in Filmen wie »Clockwork Orange« oder »Cat People« und dürfte Ihnen zumindest aus »Wing Commander 3« (und jetzt auch 4) bekannt sein.

Ein wichtiger Unterschied zu Frankenstein besteht darin, daß Sie diesmal nicht das Monster spielen dürfen, sondern sich demselben liebevoll gegenüber sehen. Produzent Keith Metzger meint dazu: »Um mit dem Anblick der grauenhaften Mumie auch ordentlich schocken zu können, dürfen wir das Geschehen natürlich nicht aus ihrer eigenen Perspektive zeigen.« Über die Frankenstein-

identische Maussteuerung sollen an die 50 verschiedene Schauerplätze wie beispielsweise Lagerhallen, tiefliegende Stollen und Labyrinth-ähnliche Grabmäler zu erkunden sein. Man wird mit viel Mystik und fremdartigen Riten konfrontiert.

In der Rolle des Gegenspielers wird Malcolm McDowell Ihnen einige Male unangenehm bei der Aufklärung des Falles in die Quere kommen. Ebenso wie die anderen Charaktere wurde er via Bluebox-Verfahren gefilmt und in die Grafiken einkopiert. Die so entstandene knappe Stunde Videosequenzen sol-

len für mehr Interaktion sorgen als bei Frankenstein. Durch gespenstische Begegnungen mit altägyptischen Priestern oder dem Geisterhund hoffen die Programmierer auf knisternde Spannung. Außerdem wurde im Vergleich zum Vorgänger die Anzahl der Objekte, die im Spielverlauf gesammelt und angewendet werden, auf ungefähr dreißig erhöht. Auf diese Weise erweitern sich die Aktionsmöglichkeiten des Helden.

Schauerhaft bedrohliche Musikuntermalung und unerwartete Wendungen sollen den Gruselfaktor letztendlich in schwindende Höhen treiben. (ms)



Geisterhafte Erscheinungen sind in den Labyrinthen keine Seltenheit.

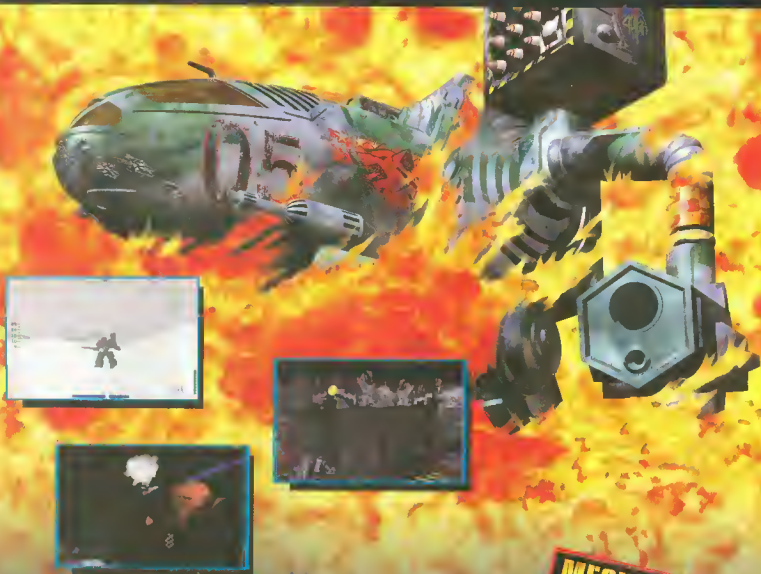


Boschwitzdarsteller Malcolm McDowell läßt sich auch in den Grabstätten nicht ins Handwerk puschen.

MUMMY-FACTS

- **Hersteller:** Interplay/Amazing-Media
- **Genre:** Grafik-Adventure
- **Termin:** Juni '96
- **ca.-Preis:** DM 1DD,-
- **Deutsche Version:** Das Spiel soll auch in einer komplett deutschen Fassung erscheinen.
- **Besonderheiten:** Schauspieler Malcolm McDowell verkörpert Stuart Davenport, den Gegner des Helden.

MECH FÜR PLAY'O'HOLICS



MECHWARRIOR 2 LIMITED EDITION: Zwei CD-ROMs vollgepackt bis zum letzten Bit mit allem, was echte MECH-Fans brauchen.

Die MECHWARRIOR 2-Vollversion: Die komplette MECH-Story für Einsteiger und Profis mit bombastischer 3D Grafik und Top-Sound F/X von SOUNDELUX.

Das EXPANSION PACK: Mit über 12 neuen Missionen, 14 verschiedenen MECHS und einem Haufen von unglaublichen Szenarien. Kämpfe mit Deinem MECH unter Wasser, in der ewigen Eiswüste oder im Ail. Eine Herausforderung nach der anderen strapaziert Deine Nerven.



ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE

DIGITAL
DOMAIN

SOUNDELUX

FASA
CORPORATION

MechWarrior, BattleTech und 'Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. Activision is a registered trademark of Activision, Inc.

ACKIGE ZUKUNFTS-ANKEREI

Seit Jahren werkeln die Bitmap Brothers an einem originellen Echtzeit-Strategiespiel. Nun steht es kurz vor der Vervollständigung.

Mit »Dune 2« erlebte 1992 ein neues Genre das Licht der Computerwelt: Die bis dahin größtenteils rundenbasierten Strategiespiele bekamen aus heiterem Himmel einen kleinen Bruder, der mit dem behäbigen Ambiente seiner Verwandten wenig am Hut hatte. Action wollte der Jungspund haben, und kleine Panzerchen, die aufeinander feuerten. Fabriken und Geschütztürme wären auch nicht schlecht, aber niederbrennen sollte man sie natürlich können. Die Riege der alteingesessenen Hexfeld-Boliden schüttelte sich vor Abscheu, doch das Publikum war begeistert. Die Veröffentlichung von Dune 2 sorgte an einer Stelle für besondere Überraschung – die Bitmap Brothers (»Xenon«, »Speedball«, »Chaos Engine«) arbeiteten schon seit einiger Zeit an einem ähnlichen Konzept. Daß ihnen nun jemand zuvor gekommen war, störte die Briten aber nicht sonderlich. Auch der Umstand, daß in den folgenden Jahren »Warcraft«, »Command & Conquer« und zuletzt »This Means War« erschienen, trieb die Gebrüder Bitmap nicht zu größerer Eile an: Gut Ding will Weile haben, lautete die Devise. Nachdem der Veröffentlichungstermin von »Z« mehrmals verschoben wurde, schauten wir uns eine fast fertige Version an.

Neues im Echtzeitland

Die Rahmenhandlung nimmt sich nicht gerade bierernst, auch wenn Bier darin eine große Rolle spielt. Zwei trinkteste Roboter-Hallandris befördern Nach-

schub zu einem umkämpften Planeten. Sie finden an dem martialischen Geschehen Gefallen und beschließen, zu bleiben. Zwischen den Missionen erfährt man von den weiteren Abenteuern der beiden roten Blechkameraden, die im eigentlichen Spiel aber gar nicht auftauchen. Dafür gibt es Unmengen ihrer Artgenossen, die als maschinelle Infanteristen Dienst in der Armee von General Zod schieben. Der Solospieler-Modus von Z besteht aus fünf Planeten mit je vier Wellen. Ziel ist immer die Einnahme des gegnerischen Hauptquartiers. Natürlich weist jeder der Planeten ein anderes Terrain und sonstige Eigenheiten auf.

Eine wesentliche Neuerung ist die Unterteilung des Schlachtfelds in mehrere rechteckige Regionen. Jedes Areal enthält Gebäude sowie – nicht unbedingt an derselben Stelle – eine Fahne. Wer eine Flagge berührt, bekommt das Gebiet mitsamt Bauwerk zugesprochen. Bei letzterem kann es sich um eine Radarstation handeln, aber auch um eine Fabrik, in der verschiedene Roboter- und Fahrzeugtypen konstruiert werden. Es gibt keinerlei Rohstoffe – je nach Qualität der Fabrikationsanlage und Anzahl der kontrollierten Regionen dauert der Bauvorgang eine gewis-



se Zeit. Wie lange man noch warten muß, zeigt eine rückwärts laufende Uhr, die sich über dem Eingang der Fabrik befindet. Außer den Gebäuden stehen ungenutzte Fahrzeuge und Kanonen in der Landschaft, die ebenfalls dem Zufallen, der sie als erstes erreicht. Jedem Hobby-Strategen ist klar, was diese Designtricks bewirken: Ständiges Ringen um die einzelnen Regionen und eine andauernde Veränderung der taktischen Lage. Das geruhsame Aufbauen einer alles niederwalzenden Riesenstreitmacht wie bei Warcraft 2 ist also nicht möglich. Auch den Faktor »Basisbau« haben die Bitmap Brothers weggelassen,

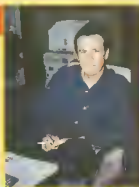
Interview mit Eric Matthews

Im Zuge unserer Preview interviewte Jörg Langer Z-Designer Eric Matthews von den Bitmap Brothers. Der Briter erwies sich bei der Einschätzung seiner Konkurrenz als extrem selbstbewußt.

PC Player: Warum soll jemand Z kaufen, der bereits Warcraft 2 und Command & Conquer hat?

Eric Matthews: Außer Z gibt es nicht sonderlich viele Echtzeit-Strategiespiele, im wesentlichen nur Dune 2, WC2 und C&C. Diese Programme haben

aber einen anderen Ansatzpunkt, sind in bestimmten Punkten völlig verschieden. Ich denke, daß Fans dieser Programme auch Z gern spielen werden. Zusätzlich sprechen wir aber Leute an, die sich sonst eher mit Actionspielen beschäftigen – unser Interface ist so einfach, man muß nicht erst die Anleitung durchackern. Dazu kommt die



Eric Matthews ist der Schöpfer von Z.

Grafik: Z hat sehr weiches Scrolling, viele Explosionen und sonstige Effekte – man sieht ihm einfach an, daß es Spaß macht.

PC Player: Gerade das bieten doch auch WC2 und C&C!

Eric Matthews: Beide sind langsam und haben nicht im geringsten die großartigen Effekte von Z. Sie haben nur ganz winzige Explosionen!



Im SVGA-Modus von »Z« sieht man einen größeren Ausschnitt des Spielfelds.



In dieser Winterlandschaft fliegen uns hochgeschleuderte Wrackteile um die

Gebäude lassen sich allenfalls reparieren.

Roboter-Reigen

Die Art und Qualität der Fabriken ist für jeden Level vorgegeben – in einer Roboterschmiede kann man keine Panzer bauen, eine 5-Sterne-Produktionsstätte ist einer Hinterhofwerkstatt überlegen. So gibt es sechs Robotertypen, die eine immer bessere Bewaffnung und künstliche Intelligenz aufweisen. Während ein Rekrut gerne mal danebenschießt, schallen maschinelle Rambo-Plagiats sogar Panzer aus. Außerdem verfügt jeder Robotertyp über drei Erfahrungsstufen. Im Gegensatz zu herkömmlichen Strategiespielen benötigen die elf enthaltenen Fahrzeuge und Kanonen einen Operator. Gegnerische Fahrer lassen sich aus dem Sitz schießen, wodurch das Vehikel wieder frei wird. Die Lage auf dem Schlachtfeld ist somit immer in Bewegung, ständig passieren kleine Katastrophen oder glückliche Zufälle. Dazu gehören auch Robotertiere, die auf den verschiedenen Planeten

leben – durch abgeschassene Vögel hat schon mancher Infanterist ein varzeites Ende gefunden... Bemerkenswert ist die Eigenständigkeit der Blechtruppen. Wenn Sie einer Gruppe befehlen, eine Flagge zu erobern, kann folgendes passieren: Einer der Roboter schnappt sich eine auf dem Weg liegende Katze mit Handgranaten, der nächste steigt im Vorbeigehen in einen leeren Panzer ein. Anstatt dann um ein Gebirge herumzulaufen, werden die eben gefundenen Granaten eingesetzt und der Weg zur Flagge freigesprengt. Wahlgemerkt, Sie haben diese sinnvolle Prozedur mit einem einzigen Mausklick ausgelöst. Ebenso bekämpfen Ihre Leute überraschend auftauchende Gegner, ohne ihr eigentliches Ziel zu vergessen.

Die Bedienung ist sehr komfortabel, man kann auf zwei Arten scrollen, direkt einen Punkt der Übersichtskarte anwählen oder durch Klicken auf einen Roboter (der jeweils aktiv wird am rechten Bildschirmrand gezeigt) sofort zu ihm springen. Letzteres funktioniert sogar mit Bildschirmmeldungen wie »Ein neues Fahrzeug wurde gebaut!«. Außerdem gibt es einige Buttons, um beispielsweise die am nächsten befindliche Figur anzuwählen.

Echte Intelligenz statt künstlicher Blödsinn

Selbst bei Programmen wie Command & Conquer kann die elektronische Seite für gewöhnlich nur aufgrund ihrer Materialüberlegenheit mithalten. Bei Z starten Spieler und Computer hingegen genau gleich, man hat keinerlei Nachteile in Bezug auf Truppen

oder Bauzeiten. Die gegnerischen Truppen greifen an mehreren Stellen an, ziehen sich zurück und versuchen wie Sie, möglichst viele Regionen einzunehmen.

Nach Aussage der Designer soll auch ein weiteres Manko der meisten Konkurrenzprodukte ausgewetzt sein: In aller Regel ist eine Schlacht nur interessant, solange beide Seiten etwa gleichstark sind. Sobald eine die Oberhand gewinnt, ist der Kampf gelaufen. Bei Z soll die KI dagegen einen Zahn zulegen, wenn sie in Bedrängnis gerät, und damit ein Szenario bis zum Schluß spannend machen.

Beim Mehrspielermodus können bis zu vier menschliche Generäle gegeneinander antreten, die in fest vorgegebenen Positionen auf streng symmetrisch designten Schlachtfeldern starten. Es soll eben nicht derjenige gewinnen, der die bessere Ausgangslage hat, sondern der Spieler mit der besseren Taktik: Trotz der an ein Actionspiel erinnernden, mit vielen Explosionen und herumfliegenden Trümmern angereicherten Grafik, ist Z ein wuscheltes Strategiespiel. (la)



Robotergeneral Zed wurde einer Figur aus »Apocalypse Now« nachempfunden.



Die Produktion einer Fabrik kann jederzeit geändert werden.

FACTS ZU »Z«

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Echtzeit-Strategiespiel
- **Termin:** Mai/Juni '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Ausgefeilte KI; Panzer müssen mit Robotern bemannt werden; Einteilung der Karten in verschiedene Regionen.

PC Player: Bei C&C gibt es z.B. die herumrennenden Männchen, die Panzer drehen ihre Türme...

Eric Matthews: Aber du hast doch jetzt die neueste Z-Version gesehen, mit all dem herumfliegenden Zeug. Keines der beiden anderen Spiele besitzt ansatzweise diese Menge an grafischen Effekten. Und dabei sind sie extrem wichtig: Wenn Du eine Schlacht schlägst und gewinnst, dann willst Du visuell dafür belohnt werden. Du gehst rein, löst dieses ganze Chaos aus, läßt Gebirge explodieren und zerstörst Panzer. Es ist eine emotionale Sache, die auch Leute

zum Spielen verführt, die sich sonst von Strategiespielen fernhalten.

PC Player: Glaubst Du nicht, daß die Vielzahl an grafischen Effekten – andauernd fliegen einem Wrackteile um die Ohren – bald langweilig wird?

Eric Matthews: Längst nicht so langweilig, wie wenn zwei Icons nebeneinander sitzen und bummeln machen. Ich denke, es gibt keinerlei Entschuldigung dafür, miese Grafik in einem Spiel zu haben.

PC Player: Erzähl' mir doch etwas über einige andere Unterscheidungsmerkmale.

Eric Matthews: Wir könnten jetzt über Details sprechen, aber eigentlich halte ich Z gar nicht für einen direkten Konkurrenten dieser Programme. Die Struktur von Z ist völlig anders, es geht ums Kämpfen, nicht ums Ressourcenmanagement. Es ist kein »Sim-City«, an das die anderen Echtzeit-Titel erinnern: »Schnapp' dir die Ressourcen, bau ein Gebäude, erschaffe damit Kampfeinheiten, und wenn du genügend hast, mach einen Großangriff!...« Ich sage nicht, daß dieser Ansatz schlecht ist, aber Z hat eben einen anderen: Man bekommt direkte Reaktionen, ständig finden

Wer kann **dazu** schon nein sagen?

Europe Online und Int

Ein Online-Dienst gehört ins Internet. Das wird immer mehr Leuten klar. Nicht wahr, Bill? Europe Online ist im Internet und bringt Sie ins Internet: als **günstiger Provider**.

Kann Ihr Provider das? Sie mit News versorgen? Und **zielsicher** durchs Internet führen? Dafür haben wir eine eigene Redaktion.

Chats, Foren, Magazines, Games, Movie-News, Entertainment, Service und mehr. Sie werden staunen, das gibt's bei uns alles auf **deutsch**.

Sie sind schon im Internet? Dann schauen Sie mal rein:

<http://www.EuropeOnline.com>

Bei 135 Einwahlknoten surfen Sie höchstwahrscheinlich zum Ortstarif.

10 Internetstunden sind im ersten Monat frei. Soll Europe Online danach Ihr Provider werden? Sie zahlen dann nur 7 DM pro Monat (inkl. 2 Stunden Nutzung). Jede weitere Minute kostet 7 Pfennig.

Internet in einem.



Europe  Online



Service Kommunikation News Entertainment

Coupon abschnitten, und Sie bekommen die Zugangssoftware kostenlos.

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Software für ☐ Mac ☐ Win 3.1 ☐ Win 95

Europe Online, Postfach 810 164

81901 München, Fax 0 89/92 097-101

Oder rufen Sie doch ganz einfach an:

0130/82 32 50

pl/4

Kämpfe an verschiedenen Stellen statt – »Ich hab' jetzt dieses Territorium, aber – a Gott! – jetzt schnapen sie mir ein anderes weg! Ich meine, lüge ich? Du hast doch jetzt Z gespielt – spielt es sich nicht ganz anders?

PC Player: Es gibt sicherlich Unterschiede. Würdest Du sagen, daß WC2 und C&C die Entwicklung von Z überhaupt nicht beeinflusst haben?

Eric Matthews: Ja! Denn ich habe mit dem Design von Z vor vier Jahren angefangen, zwei-einhalb Jahre, bevor Dune 2 veröffentlicht wurde.

PC Player: Dann müßt Du Dir aber die Frage gefallen lassen, wieso es so lange gedauert hat.

Eric Matthews: Es war von Anfang an ein sehr ehrgeiziges Projekt – das erste, das wir speziell für PCs gemacht haben. Vor vier-einhalb Jahren war kein vergleichbares Programm in Sicht, kein einziges. Für uns war es also eine völlig neue Idee. Wir mußten daher wohnsinnig viel herumexperimentieren – das Spiel sollte so perfekt wie irgendwie möglich werden, und damit meine ich vor allem die KI. Man sollte auch gegen den Computer das Gefühl haben, gegen einen Menschen zu spielen. Z war schon vor drei-einhalb Jahren spielbar – im Multiplayermodus. Wir spielten bis zum Umfallen gegeneinander und lernten so, wie sich menschliche Gegner verhalten. Und davon ausgehend entwickelten wir den Computergegner. Z funktioniert deshalb so gut, weil es als Mehrspieler-Programm entworfen wurde. Es geht sofort zur Sache. Du mußt aktiv werden und Regionen erobern. Bei C&C eingenen sich die Spieler meist darauf, erstmal Frieden zu halten, um Ressourcen anzuhäufen.

PC Player: Das schönste am Basisbau bei C&C und WC2 ist meiner Meinung nach, am Ende diejenige des Gegners genüsslich abzukackeln.

Eric Matthews: Das gibt es doch auch bei Z: In einigen Szenarios ist dein Hauptquartier von Gebäuden umgeben, die nicht eingenommen, sondern nur zerstört werden können.

PC Player: Und du glaubst wirklich, nicht von den anderen Echtzeit-Titeln beeinflusst worden zu sein? Das Auswählen von Gruppen erinnert mich z.B. sehr stark an C&C...

Eric Matthews: Als Spieldesigner gibt es verschiedene Sachen, die dich beeinflussen: andere Produkte, Ideen verschiedener Leute. Du bist dir dieser Einflüsse bewußt, aber das heißt nicht, daß du absichtlich Dinge kopierst. Oft kommen auch zwei

verschiedene Leute auf dieselbe Problemlösung. Aber nochmal: Die eigentliche Design-Idee hatten wir vor vier-einhalb Jahren.

PC Player: Aber was genau hat denn vier-einhalb Jahre gedauert?

Eric Matthews: Die KI. Der Kampf von Einheit zu Einheit. Glaub' mir, Du wirst es zu schätzen wissen, wie clever sich die Truppen verhalten. Du wirst Dich über die Details im Spiel freuen. Es war ein wahrer Alptraum, bis die Roboter endlich die besten Wege gefunden und sich intelligent verhalten haben. Wir mußten herausfinden, was die Einheiten für sich aus für den Spieler erledi-

gen konnten.

PC Player: Ich hatte teilweise das Gefühl, daß meine Roboter fast schon zu eigenständig waren.

Eric Matthews: Klar, manchmal willst Du nicht, daß sie bestimmte Dinge automatisch tun. Es wäre überhaupt kein Problem, die Selbstständigkeit der Roboter zurückzunehmen. Du wirst immer die Situation haben – egal, wie gut die KI ist – daß etwas nicht auf die Weise geschieht, wie Du es gerne hättest. Der Trick ist aber, das Spiel so zu gestalten, daß es die meiste Zeit das tut, was Du willst. Unsere KI mag vielleicht nicht perfekt sein, aber ich versichere Dir, sie ist viel besser als das meiste, was gerade so auf dem Markt ist! Solche Dinge haben die Zeit gefressen. Außerdem haben wir

mit einem kleinen Team aus drei Leuten angefangen. Mittlerweile sitzen 14 Leute dran, stellenweise waren es sogar 20. Hätten wir von Beginn an ein so großes Team gehabt, wären wir nach zwei Jahren fertig gewesen. Dazu kam die schnelle Entwicklung des PC-Markts. Du siehst, es gab eine Menge Gründe.

PC Player: Wie entstand die Spielidee?

Eric Matthews: Zwei Dinge haben mich zu Z inspiriert: Zum einen gab es in unserem Spiel »Gads« in manchen Levels Gebäude. Und wir hatten einen Editor, mit dem man einen Level um den Faktor 4 verkleinern konnte, inklusive aller Häuser und Manster. Dieses Bildschirmwusel gefiel mir, ich wollte so etwas als eigenes Spiel haben. Zum anderen gab es etwas, das ich als Achtjähriger gespielt habe: Zwei Kantrahanten zeichneten auf einem Stück Papier eine

Kistenfestung auf, in die ein Kanal vom Rest des Spielfelds führen mußte. Danach wurden inseln in »Meer« gezeichnet, und auf sie eine bestimmte Anzahl an Geschützen. Dann kamen nach Schiffe dazu. Nun wurde abwechselnd »gezogen«. Man setzte den Bleistift auf ein Schiff und ließ ihn weggleiten, was einen Strich auf dem Papier erzeugte. Darhin, wo der Strich endete, »fuhr« ein Schiff bzw. »schaß« eine Kanone. Als ich dann später über Strategiespiele nachdachte, kam mir dieses einfache System sehr ansprechend vor: Man sollte nach Herzenslust mit seinen Panzern auf dem Spielfeld herumfahren und auf alles mögliche schießen können. Bei den etablierten Strategiespielen waren die Panzer allerdings nur Vierecke, sie bewegten sich nicht richtig, wenn sie feuerten, sah das unrealistisch aus. Ich wollte gute Grafik haben, Actionelemente, Strategie und Künstliche Intelligenz.

PC Player: Warum arbeitest Du gerade?

Eric Matthews: Ich suche noch Fehlern und verbessere die Multiplayer-Karten. Ich meine, die Karten sind das wichtigste im ganzen Spiel. Wir haben absichtlich nur maximal vier Spieler – bei mehr wird es schwierig, ausgewogene Karten zu schaffen. Es gibt übrigens für jede Spielerzahl spezielle Karten, die weder mit mehr oder weniger Parteien gespielt werden können. Wir entwickeln für jede Karte erstmal eine Idee – schließlich sollen die Szenarios sehr unterschiedlich sein. Wenn wir dann ein Konzept und Notizen haben, geht es weiter. Wir platzieren Nachbauten aus Lego-Steinen der einzelnen Gebäude und Panzer auf einem riesigen Tisch. Blaue Lego Klötze stellen einen Fluß dar, und so weiter. Wir gehen genau so vor, wie ich damals mit



»Wir plazieren Nachbauten aus Lego-Steinen der einzelnen Gebäude und Panzer auf einem riesigen Tisch.«

dem Papier-und-Bleistift-Spiel: »Ich setze meine Fabrik hierhin, Du Deine dort...« Damit probieren wir dann herum, testen Varianten aus. Wir überlegen uns, wie wir uns im Spiel verhalten würden. Wenn uns die Karte dann gefällt, wird sie in den Computer übertragen, ausgetestet und verbessert. Dabei müssen die Karten symmetrisch sein, damit kein Spieler Vor- oder Nachteile hat.

PC Player: Warum gibt es keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad?

Eric Matthews: Weil wir Z genau so konzipieren, wie es unserer Meinung nach sein soll. Jeder kann lernen, wie man es spielt. Es ist weniger entscheidend, blitzschnell seine Truppen zu bewegen, als zu wissen, was man eigentlich erreichen möchte. Erfahrene Strategen werden einfach schneller vorankommen. (la)

LIMITED EDITION

MYST

MYST hat bisher bereits mehr als 20 verschiedene Awards gewonnen und wurde über 2 Millionen Mal verkauft.

Jetzt gibt es die Limited Edition ohne Aufpreis für gewöhnlich DM 99,95 empf. Verkaufspreis:

Mit Strategiehandbuch

im Wert von DM 34,80 – ab 15. März im Handel!

Egal in welchem Zeitalter Sie auf MYST festsetzen, mit dem über 170 Seiten starken offiziellen MYST-Strategiehandbuch finden Sie eine Lösung. MYST gibt es komplett in Deutsch inklusive Sprachausgabe für WIN CD und Mac CD.



Broderbund®

Myst ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cyan, Inc. ©Copyright

1993, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. und Cyan, Inc.

Alle Rechte vorbehalten

Hotline-Nummern: 0180 / 2354549

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

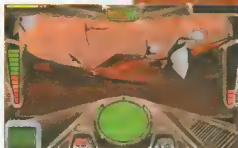


Wenn eine Tochterfirma von Canon einen Ableger gründet, dann ist Geld im Spiel: Criterion startet mit Rückenwind in den PC-Spielemarkt.

Criterion Software ist schon länger im PC-Geschäft tätig, allerdings mit »ernsthaften« Programmen. Bekanntestes Produkt ist »3D Renderware«, eine Sammlung von Grafikroutinen, die von anderen Softwarefirmen in 3D-Programmen oder Utilities benutzt wird. Nun hat die Tochterfirma des japanischen Riesenkonzerns Canon einen neuen Ableger gegründet: Criterion Studios will die hausgemachte Erfahrung mit 3D-Grafik in Programme umsetzen, die mit den etablierten PC-Spielen konkurrieren können. Momentan arbeiten 25 Leute bei Criterion Studios, bis Ende des Jahres soll diese Zahl auf 40 angehoben werden. Der Vertrieb der ersten drei Titel erfolgt europaweit durch Virgin Interactive.

Scorched Planet

Stellen Sie sich das Uralt-Ballerspiel »Defender« in 3D vor und Sie haben eine hinreichende Vorstellung, um was es bei »Scorched Planet« geht. Ein von Menschen besiedelter Planet hat das Pech, im Einzugsbereich eines Schworms fremdortiger Aliens zu liegen, die sämtliche Siedlungen der Kolonie attackieren. Da weit und breit keine Kriegsschiffe sind, müssen Sie als ehemaliger Kampfpilot nun die Mission womöglich nicht. Die Soldaten bekämpfen die vogel- und dinosaurierartigen Aliens und verschaffen Ihnen somit wertvolle Zeit, die Zivil-



Scorched Planet: Im Cockpit des Panzers zeigt uns der Redorschirm, wo überall Gegner sind. (VGA)

sten sorgen für Treibstoffnachschub.

Durch das Absetzen verschiedener Apparate beeinflussen Sie Menschen und Aliens, die dann zu dieser Stelle gezogen werden oder sich davon fernhalten. Diese Art der indirekten Steuerung erinnert ein wenig an den »Magnet« aus »Populous«. Der Jet kann sich übrigens jederzeit in einen Panzer verwandeln, der zwar langsamer, dafür aber kampfkraftiger ist.

Die 3D-Grafik war in der von uns begutachteten Version zwar sehr schnell und hatte schöne Texturen, die beweglichen Objekte haben aber noch einen etwas unfertigen Eindruck. In den Levels gibt es jeweils spezielle Geländemerkmale wie z.B. Wasserfälle, Brücken oder Vulkane. Während Ihr Jäger gegen Hitze recht gutgepanzert ist, könnten ins Feuer gelockte Alien-Vögel schnell ins Schwitzen kommen...

Neben guten Reflexen wird auch die richtige Taktik wichtig sein. Wenn die Aliens mit zwei Mutterschiffen anrücken und gleich mehrere Ortschaften auf einmal attackieren, müssen Sie hin- und herpendeln, um Soldaten von einem zum anderen Dorf zu befördern. Besonders gemein sind spinnenartige Geschöpfe, die Ihre Schützlinge in Zombies verwandeln. Ein einziger Befallener kann ausreichen, um ein ganzes Dorf zu infizieren – zum Glück gibt es die Möglichkeit, ein Gegenmittel zu entwickeln. Besonderen Wert will Criterion auf die Künstliche Intelligenz der Aliens legen, die verschiedenen Typen von Gegnern sollen merklich abweichende Verhaltensmuster zeigen.

Die nächsten Produkte

Criterion ist wie Bullfrog in der kleinen Ortschaft Guildford ansässig und hat zufälligerweise ebenfalls ein Unterwasserspiel in der Mache. »Dive« handelt vom Kampf zwischen konkurrierenden Bewohnern des Meeresbodens, die aus irgendwelchen Gründen nur

Unser Scorched-Planet-Panzer wird in der Außenansicht von Vogel-Aliens umschwärmt. (Super-VGA)



Bei diesem Dive-Bild handelt es sich nicht um tatsächliche Spielgrafik – vergleichen Sie trotzdem die Größe des U-Boots im Verhältnis zur Schildkröte...

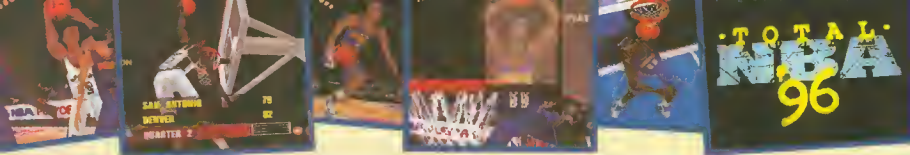
einige Zentimeter groß sind. Trotzdem verfügen sie über hochentwickelte Technologie wie Kampf-U-Boote und Unterwasserbasen. Da es im Spiel kein Geld gibt, werden alle Ausrüstungsgegenstände durch Tauschgeschäfte erworben. Das Programm ist zur Zeit noch in einer frühen Entwicklungsphase, zumindest konnte man schon ein anderes U-Boot per Elektromagneten an eine Stahlleine nehmen und es so abschleppen. Das Produkt soll im 4. Quartal '96 fertig werden und dann realistische Unterwasserwelten mit Höhlen, Gängen und Fischen bieten.

Das dritte Criterion Spiel hat den Namen »AquaTok« und wurde bei einer Presseveranstaltung als »Ridge Racer im Wasser« beschrieben. Man soll mit Schnellbooten an schöner Landschaft vorbei und ballert auf seine Kontrahenten. Natürlich gibt es die üblichen Extras, die freundlicherweise auf der Strecke herumliegen. Das in Super-VGA-Auflösung gehobene Rennspiel soll Weihnachten '96 fertig werden. (la)

FACTS ZU SCORCHED PLANET

- Hersteller: Criterion Studios/Virgin
- Genre: Taktisches Actionspiel
- Termin: August '96
- co.-Preis: DM 120,-
- Besonderheiten: Aufwendige Texturen, die sich beim Näherkommen nicht in Pixelwürsten auflösen; spielerisch eine Mischung aus »Magic Carpet« und dem Klassiker »Defender«.





Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



Hey. Wenn
dir **Total NBA '96**
zu viel Action ist,
spiel doch
hiermit!



PLAYSTATION VON SONY
DAS IST KEIN SPIEL

Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-15711 33 (86RP/Min)

Neonlicht im Tunnel

Nur selten entwickeln deutsche PC-Programmierer direkt für eine englische Firma. Das Entwicklungsteam Neon arbeitet nicht für deutsche Publisher, sondern programmiert im Auftrag von Ocean.

Mit dem Amiga Jump&Run »Mr. Nutz« fing alles an: In Darmstadt schufte das Team »Neon Software« an mehreren Programmen für PlayStation und PC, die im Auftrag der englischen Firma Ocean entstehen.

Tunnel B 1

Ein Hauch von »Descent« weht durch die Tunnellevel dieses Spiels und auch der Name »Wipeout« fiel häufiger im Gespräch mit dem Neon-Team. So sprach Peter Thierolf (»Gem Z«, Amiga und »Das Kellogg's Spiel«, PC) selbstbewußt: »Tunnel B 1 wird auf einem 486er schneller laufen als Wipeout«.

Um dieses Versprechen halten zu können, entwickelte man ein Mischdreh aus Hi-Res und Lo-Res, das mit Interpolation arbeitet und bei 320 x 200 Pixeln in 32768 Farben gleichzeitig ein Bild mit weichgezeichneten Kanten bietet. Das soll auch auf einem 486er mit 66 MHz flüssig klappt. Wer einen schnellen Pentium hat, kann bei gleicher Farbzahl auf 640 x 400 Bildpunkte umschalten; trotz der hohen Auflösung will Neon über 20 Bilder pro Sekunde schaffen. Der Tunnelflug ist das bisher am weitesten gediehene Projekt der Neons. Der Spieler düst in seinem Gleit-

ter als Untergrundkämpfer gegen einen fieslen Diktator durch ein Labyrinthsystem und zerstört dort Fabriken für Waffen und Chemie. Durch insgesamt 15 Levels, verteilt auf fünf Wachen, kämpft sich der Widerständler und soll dabei nicht nur draußballern, sondern durchaus auch taktisches Geschick beweisen. In einigen der Levels warten zeitlich limitierte Aufgaben, für die entweder Speed-Ups oder Extra-Zeit vorzögen sind. Außerdem erfordern etwa 20 unterschiedliche gegnerische Verteidigungsapparaturen vom beweglichen Panzer bis zur starren Laserbarriere die Wahl der richtigen Waffe. Ein ganzes Dutzend Waffentypen soll nach und nach zur Verfügung stehen. Damit all die vielen Raketen, Minen und Laser beim Einsatz auch optisch schön Wirkung zeigen, haben sich die Jungs von Neon ganz besonders ins Zeug gelegt. So lassen sie die 3D-Engine schwitzen und zaubern recht beeindruckende Lichteffekte auf den Bildschirm. Neben screen-füllenden Explosionen erhält das Laserfeuer kurzzeitig den Tunnel; Lichtraketen (Flares) rieseln glühend zu Boden. Mit zusätzlichen Brechungseffekten und durchsichtigen Loserschranken macht Neon seinem Namen alle Ehre. Neben so viel Licht kommt auch der Schall zur Geltung: Chris Hülbeck, bekannt von C 64, Amiga und diversen Audio-CDs, sitzt an der Vertonung.

Im April will Neon mit dem Programmieren von »Tunnel B 1« fertig sein; das Spiel soll gleichzeitig für PC und PlayStation erscheinen. Kurz darauf soll mit ähnlicher 3D-Grafik eine Hubschrauber-Simulation erscheinen, der Arbeitstitel ist »Vipers«.

Vanished Powers

Im Gegensatz zu den beiden Action-Titeln ist bei diesem Spiel die PC-Fassung das Original, welches für die PlayStation umgesetzt wird. Auch die grafische Gestaltung ist total anders, da es sich hierbei um ein Rollenspiel handelt. Dabei lenkt man einen Solohelden durch isometrische Grafiken (in der etwas unge-



Kein Wunder bei dem Namen: Man beachte die realistischen Leuchteffekte der Neonlampen an der Decke von »Tunnel B 1«.

wöhnlichen Auflösung von 360 x 240 Pixeln bei 256 Farben, optional auch in Super VGA) und versucht, in den abwechselnd actionbetonten und dialoglastigen Levels klarzukommen. Auf eine Automap kann man laut Neon gänzlich verzichten: Übersichtliche Levels sollen Karten unnötig machen. Die Aufgabe des Helden lautet: Wiederbeschaffung der angeblich durch Diebstahl verlorene Macht für seine bezaubernde Auftraggeberin. Zum Erreichen dieses Zieles bedarf es neben einiger Knobelarbeit auch eines gewissen körperlichen Einsatzes, wobei der Held wohlweise Schwert und Fäuste schwingen darf. Zu einem echten Rollenspiel gehört Magie und so kann, genügend Magiepunkte vorausgesetzt, auch auf Sprüche aus dem Zauberbuch zurückgegriffen werden. Vanished Powers baut auf eine starke Story, die vor allem gegen Ende einige Überraschungen bereithält. Mit den verschwundenen Kräften ist auf PC noch im Frühjahr zu rechnen. (ms)



In »Vanished Powers« muß sich der Held in vielerlei Welten bewähren; hier agiert er in schwindelnder Höhe.



Durch die Verwendung von 32000 Farben gleichzeitig läßt sich die Cockpit-Grafik sanft einblenden.



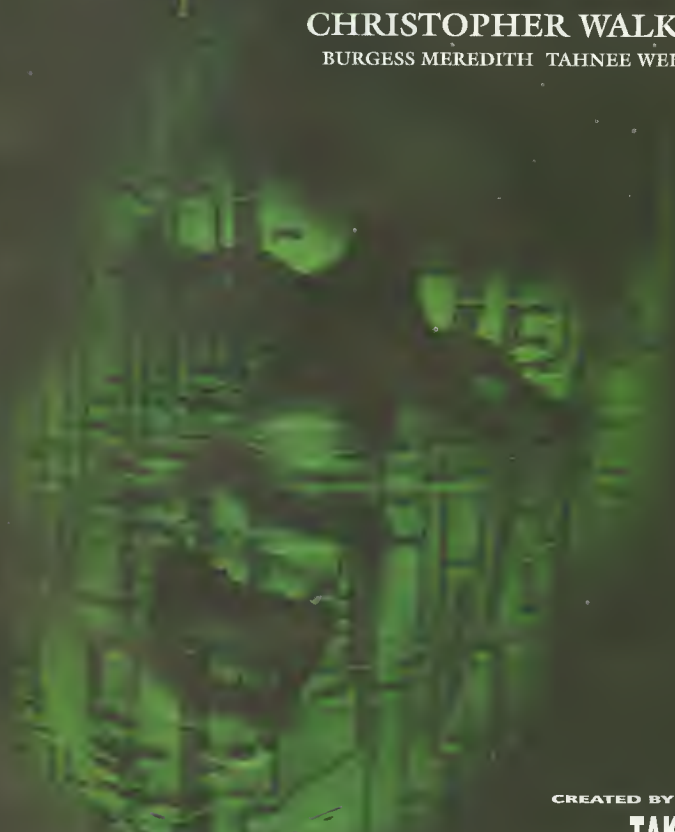
Auch Explosionen wirken wuchtiger als bei anderen 3D-Spielen.

RIPPER

HOLLYWOOD LEGENDE IN DER HAUPTROLLE

CHRISTOPHER WALKEN

BURGESS MEREDITH TAHNEE WELCH



ERHÄLTlich AUF PC CD-ROM

CREATED BY



RIPPER and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software, Inc.
Distributed by GAMETEX Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722

ALPTRAUM MAL DREI

Im Weltall hört man die Fans jubeln: Acclaim arbeitet an der offiziellen Umsetzung aller drei Alien-Filme in einem einzigen Spiel.

Wer sich als Teenager nachts um zwei zum ersten Mal »Alien« angeschaut hat, konnte danach mit Sicherheit nicht gut schlafen: Unter Ridley Scotts Regie war ein Science-fiction-Film entstanden, der mit den etablierten Genre-Obligatorien wie hitzigen Raumschlachten und strahlenden Helden brach. Alien wirkte ebenso unheimlich und bedrohlich wie das namensgebende Monster, welches in kurzer Zeit die glücklose Besatzung der »Nostromo« bis auf eine Person dezimierte. Ripley, die Überlebende, schlug sich im zweiten Teil an der Seite toplerer, aber erstaunlich wirkungsloser Marines durch einen spannenden Action-Reißer, bevor sie im mäßigen dritten Teil auf einem ehemaligen Gefängnisplaneten ihr Leben ließ. Acclaim hat nun mit »Alien Trilogy« einen Doom-Clone in der Mache, der zahlreiche Elemente aus allen drei Filmen aufgreift. Für diese Preview haben wir uns das Spiel auf einer Sony Playstation angeschaut, auf die PC-Version weniger weit fortgeschritten war.

Frauenpower

Wer die Filmvorlage nicht kennt: Aliens sind zweibeinige, gepanzerte Kinderschreck-Ungeheime mit Stahlzähnen, hervorklappenden Zusatzkiefern und Blutgruppe »Salzsäure«. Zu Zwecken der Arterhaltung tun sich darüberhinaus nicht etwa Papa Alien und Mama Alien zusammen, stattdessen legt eine Königin riesige, pulsierende Eier. Deren »Larven« befallen mit Vorliebe Menschen, um nach einiger Zeit und unter Zuhilfenahme größerer Mengen Filmbuts aus ihren Bäuchen zu klettern. Keine schönen Aussichten für Ripley, die als Beraterin des Elitkommandos dient. Von dem Plan ihres Arbeitgebers, ein Alien als biologische Waffe mit zu zurück auf die Erde zu bringen, weiß sie natürlich nichts. Stattdessen steht sie zu Beginn des Spiels, nur mit einer Pistole bewaffnet, vor dem Schatt zum ersten Level.

Aus Sicht der Hauptfigur rennt man durch düstere Gänge und knallt mit verschiedenen Waffen um sich. Trotzdem schafft es das Spiel, auch harte-



Ein Alien-Krieger greift uns an.

sottene 3D-Kämpfer bei der Stange zu halten. Zuerst ist da die Story, die Designer haben sich nicht bemüht, so nahe wie möglich an der Vorlage zu bleiben: Alle Gegner sind den Filmen entnommen, so gibt es ebenso die netten Krobber-Würger, die blitzschnell aus Luftschächten geflitzt kommen, wie ausgewachsene Aliens und Gen-Mutafanen. Dazu kommen menschliche Gegner, aus denen in der deutschen

aber nicht nur schießwütig durch die Gegend, sondern hat jeweils eine Aufgabe zu erfüllen. So muß sie den Weg für die Marines freisprengen, alle Lichter eines Levels einschalten, ID-Karten finden oder einen Aufzug aktivieren. Am Ende jedes Szenarios wartet dann eine Alien-Königin auf sie, die besonders viele Schrotladungen, Flammenwerferstöße oder Granaten aushält. Getötete Aliens werden zu Säurepfützen, die ihr beim Darüberstehen Lebensenergie abziehen; Dampf- und Feuerwände müssen mit gutem Timing überwunden werden. Nützliche Extras wie Arztkoffer, Autopopper oder Lampe erhöhen die Überlebenschancen.

Die PC-Version soll nach Angaben von Acclaim der Playstation-Variante gleichen, und in manchen Punkten sogar besser werden. So ist die Grafik in VGA- und Super-VGA-Auflösung darstellbar; 32.000 Farben sollen ähnlich stimmungsvolle Lichteffekte garantieren (Besitzer kleinerer Rechner können auch mit 256 Farben spielen). Um die Surround-Geräuschklisse der Playstation zu simulieren, wird ein 3D-Soundsystem verwendet, das dem bekannten »Q-Sound« gleicht. Außerdem denkt man gerade darüber nach, einen Mehrspielermodus einzubauen. (la)



Aus Alien 3: Eine Hunde-Mutation


PC-Version aber ebenfalls Außerirdische werden dürfen. Zweiter Motivationsgrund ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre. Und drittens spielt sich Alien Trilogy intelligent: Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen die mit Vorliebe von hinten angreifenden Monster keine Chance.

Frei nach dem Film

Die anfänglichen zwölf Levels spielen in der Kolonie des zweiten Films, danach führt unser Weg für neun Missionen durch eine Bergbauanlage à la Alien 3. Das Finale besteht aus wiederum zwölf Einsätzen im gestrandeten Raumschiff des ersten Teils. Ripley rennt

FACTS ZU ALIEN TRILOGY

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** Mai '96
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Besonderheiten:** Intelligentes Ballerspiel zu den Alien-Filmen. Eigene Handlung, aber Übernahme zahlreicher Details wie Waffen und Gegner Typen.



WIE SIE
NACH EINEM 12-STUNDEN-TAG
NOCH SCHARF
SEHEN
KÖNNEN.

Schöpfungsgeschichte



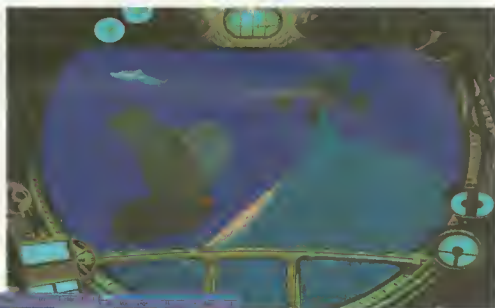
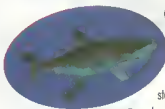
Im zweiten Teil unserer Entwicklungsstory zu Bullfrogs Unterwasser-Spiel berichten wir über Delphine und Fernsehübertragungen.

In dieser Ausgabe setzen wir das in PC Player 02/96 begonnene Tagebuch zum neuen Bullfrog-Spiel »Creation« fort. Sie können also die Entstehung dieses Titels Stück für Stück mitverfolgen – ein Privileg, das sonst nur nervöse Marketing Manager und harterarbeitende Projektleiter genießen dürfen.

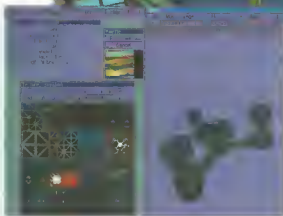
Programmierer mit Plan

Seit dem ersten Tagebuch-Teil ist ein wenig mehr Ordnung ins kreative Chaos des Creation-Teams gekommen: Ein Zeitplan wurde erstellt, auf dem peinlich genau notiert ist, wer was bis zu welchem Termin zu machen hat. Langsam wird man sich auch auf der Designebene darüber klar, welches Spielelement am Ende überwiegen soll: vermutlich der Actionpart, wobei strategisches Denken notwendig sein wird, um das ökologische Gleichgewicht zu erhalten.

In den letzten beiden Monaten wurde vor allem daran gearbeitet, das Unterwasser-Ambiente so realistisch wie möglich zu gestalten. So werden die Levelkarten seit neuestem nicht mehr fraktal, sondern per sogenannten »Fracture Mapping« generiert. Damit sieht die Landschaft nicht mehr so sehr nach »Magic Carpet« aus, sondern eher wie echter Meeresboden. Spezielle Routinen simulieren, daß das Licht mit zunehmender Entfernung an Farbstandteilen verliert – erst geht die Farbe Rot, dann Grün und schließlich Blau verloren, bis nur noch graue Schemen übrigbleiben. Der Spieler sieht z.B. eine bläuliche Silhouette auf sich zuschwimmen, die sich erst spät als wütender Hai entpuppt.



Unser U-Boot verfolgt zwei Syndikats-Schiffe über einen Hügel.



Direkt vom Bildschirm des Grafikers: Eine Unterwasserstation wird entworfen und texturiert.

Angriff genommen. Die auf das Narkotikum erpichten Syndikate errichten nach und nach immer mehr Gebäudekomplexe auf dem Meeresboden, die dann ihrerseits kleine Fahrzeuge zum Ernten losschicken. Gerade basteln die Grafiker am Aussehen dieser Ernter. Außerdem warten die Designer auf eine komplett überarbeitete Engine, die wesentlich schneller sein soll, als die momentane. Die hat ihre Wurzeln übrigens in Hi-Octane, welches nicht gerade für preisgünstige Grafikdarstellung bekannt war... Mit den neuen Routinen sollte es möglich sein, die versprochenen Höhlen und Tunnel einzubauen, aber auch Planktonwälder und aufsteigende Luftblasen. Im fertigen Spiel soll man per Periskop übrigens auch sehen können, was über dem Wasser passiert.

Die Grafiker zeichnen immer neue Objekte und optimieren die Schwimmbewegungen; mittlerweile gibt es mehrere unterschiedliche U-Boot Typen. Im Moment wird an der Künstlichen Intelligenz der Delphine gearbeitet: In unterseischen Formen dienen sie als fließig-Helferchen, solange sie nach nicht unter dem Einfluß des Narkotikums stehen. Abgebaut wird in

diesen Höfen eine Substanz, die quasi als Allzweck-Rohstoff dient. Mittlerweile reagieren die Delphine auf das Näherkommen des Spielers – bislang blieben sie unberührt auf ihrem Kurs.

Sieben Kapitel

Die Handlung soll in sieben Kapiteln unterteilt und wichtiger sein, als das bei bisherigen Bullfrog-Spielen der Fall war. Dazu gehört, daß die umfangreiche Einleitung eine wichtige Rolle spielt, auch an den Zwischen- und Videosequenzen wird bereits gearbeitet. Diese Szenen zeigen meist Nachrichten, die vom immer noch über dem Planeten kreisenden Mutterschiff aufgefangen und zum Meeresboden weitergeleitet werden. Darin erfährt man höpchenweise von dem Schaden, den das auf Creation entstandene Narkotikum anrichtet. Gleichzeitig erhält man so Hinweise, was im nächsten Kapitel passieren könnte. Auch ein weiteres Element hat mit den Medien zu tun: Spezielle Unterwasserschiffe dienen Fernsehsendern als tauchende Reportage-Stationen; der Spieler wird immer wieder auf diese Kamera-U-Boote stoßen, die ihn bei seinen Aktionen filmen. Wer sich fragt, wie denn von der Erde übertragene Nachrichten aktuell sein können, wenn doch das Raumschiff 20 Jahre für die Strecke benötigte, trifft auf folgende Ausrede von Designer Guy Simmans: Die Technologie habe sich eben weiterentwickelt, so daß man mittlerweile die Teleportation beherrsche...

Bis zum nächsten Tagebuchteil wollen die Programmierer einen ersten, spielbaren Level basteln. (la)

AUF DEM CD-ROM
...der aktuellen PC Player Plus finden Sie Videoaufnahmen der neuesten Creation-Version.

Neue Grafik-Engine

Nachdem die Simulation der Unterwasserwelt nahezu komplett ist, werden spielerische Aspekte in

THE TERMINATOR™

FUTURE SHOCK™

HOTLINE 040/39 11 13 - INTERNET www.via.co.uk/vie



Jetzt im Handel!

Komplett in Deutsch!



Los Angeles, 2015

87% PC Games • 83% Powerplay



BETHESDA SOFTWARE™

Internet website: <http://www.bethsoft.com>

POWERED BY X³ ENGINE™

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. X³ Engine™ and Bethesda Software™ are trademarks of Media Technology Limited. Copyright © 1995 Media Technology Limited. All rights reserved.

Preview: »Terra Nova: Strike Force Centauri«

Mit »Terra Nova: Strike Force Centauri« mixt Looking Glass 3D-Action und Strategie zu einem spannenden Cocktail.

Die Zeiten, als wilde Gesellen mit Augenklappen und Säbeln über die Meere schippten und harmlose Handelsschiffe kaperten, sind lange vorbei. Inzwischen besitzen die Piraten Raumschiffe, gepanzerte Gleiter und hochgerüstete Kampfanzüge. Glücklicherweise schlagen die Mitglieder der »Strike Force Centauri« mit ähnlich effektiven Waffen und Ausrüstungen zurück; beste Voraussetzungen für wilde Kämpfe also, wie sie in »Terra Nova: Strike Force Centauri« an der Tagesordnung sind. Das neue Spiel der »System Shock«-Schöpfer von Looking Glass kombiniert 3D-Action aus der Sicht des Spielers mit Taktik und einer spannenden Handlung.

Neben den Piraten muß sich der Spieler auch mit den Truppen der Regierung herumschlagen, die von den Unabhängigkeitsbestrebungen der Centauri-Kolonie überhaupt nichts hält. Sie übernehmen die Rolle von Nikola op la, dem besten der Kalanisten-Krieger, der mit seinen Kameraden die feindliche Übermacht bezwingen muß. Wie man es schon von anderen Looking-Glass-Spielen gewohnt ist, wird die Action in eine dichte Handlung eingebettet. Außerdem wurde für jeden der Charaktere ein psychologisches Profil erstellt, das mit dessen Vergangenheit und menschlichen Problemen verknüpft ist.

Die Auswirkungen im Spiel sind offensichtlich, da Sie während der Einsätze Ihre Gefährten herumkam-



Wir decken unseren Vardermann beim Angriff auf die feindliche Stellung.

mandieren dürfen. Mit einer ganzen Palette von Funkprüchen entsenden Sie den einen Kämpfer auf Patrouille, den anderen als Sprengkommando an eine taktisch günstige Stelle. Die Kameraden halten sich zwar an Ihre Befehle, sollen aber soviel Künstliche Intelligenz besitzen, daß sie entsprechend ihres Naturalls selbstständig günstige Chancen wahrnehmen. Lebhafter Funkverkehr zwischen den Mitgliedern der Strike Force ist ein erheblicher Bestandteil der Atmosphäre, zu der auch die vielen überraschenden Verwicklungen im späteren Verlauf des Spiels passen.

Während einer Mission stecken Sie und Ihre Begleiter in einem gepanzerten Kampfanzug, der mit Hi-Tech geradezu vollgestapelt ist. Mit diesen Rüstungen können Sie nicht nur enam hoch springen, sondern

haben auch je nach Auftrag ein beachtliches Arsenal an Vernichtungswaffen dabei. Automatische Zielsuchsysteme, eine zombare Karte und andere Informationsdienste versorgen Sie mit dem nötigen, um den ähnlich bewehrten Gegnern widerstehen zu können.

Die Einsätze spielen sich auf den vier Planeten des Sonnensystems ab, die alle unterschiedliche physikalische Voraussetzungen liefern und völlig andere Vorgehensweisen erfordern. Stellen Sie sich einmal einen Planeten mit deutlich höherer Schwerkraft vor: Sie können nicht mehr so hoch und weit springen wie unter normalen Verhältnissen, auch die Geschosse des Granatwerfers legen nur einen Bruchteil der eigentlichen Distanz zurück. Solche Kleinigkeiten müssen Sie vor dem Beginn der Mission in Betracht ziehen und die



Auf der taktischen Karte platzieren Sie Ihre Kameraden.



Hier sehen Sie, wie groß die Landschaften sind, die Sie komplett begehen dürfen.



Die gerenderten Zwischensequenzen sehen eindrucksvoll aus.

AKTUELLE MELDUNGEN

MISSBRAUCH BEI ELECTRONIC ARTS



Das Actionspiel »Abuse« wird demnächst von Electronic Arts vertrieben.

Das 2D-Action-Spiel »Abuse« vom id-Software-Spinoff »Crock Dat Cam« erscheint in Kürze bei Electronic Arts. Das scrollende Spiel, bei dem Aliens en masse abgeballert werden müssen, enthält eine komplette Programmiersprache für eigene Levels. Weitere Neuheiten von Electronic Arts: »MacLaren at LeMans«, eine Rennsimulation, die nicht nur die Original-Strecke sondern auch die »echten« Autos und Teams enthält, sowie ein in der EA-Sports-Reihe erscheinender Angel-Simulator. Für die Galfar bietet EA Sports eine Zusatz-CD für »PGA 96« unter dem Namen »Spanish Bay« an; eine PGA-Version mit Europäischen Kursen soll in Kürze folgen.

NEUE HOMEPAGES

Eine ganze Reihe von Spielefirmen hat sich in den letzten Wochen in das Internet gewagt. So finden Sie unter anderem Gametek (www.gametek.com) und Mindscape (www.mindscape.com). Auch das Entwicklungsteam der Bitmap Brothers hat eine Webseite (www.Bitmap-Brothers.co.uk), auf der zum Beispiel Spielteips zu den Uralt-Klassikern der Bitmaps bis hin zu Speedball gibt. Eine Web-Seite der PC Player ist

übrigens in Arbeit; mehr News dazu gibt es voraussichtlich nächsten Monat.

TOTAL NORMAL?

»Normality Inc.« heißt das neue Adventure, an dem derzeit bei Gremlin Interactive gearbeitet wird. Das Meiste in diesem Spiel steht allerdings im krassten Widerspruch zu seinem Titel. Weder optisch noch inhaltlich wird hier konventionelle Abenteuerkunst geboten. Die Story spielt in einer Zukunft im Stil von George Orwells »1984«. Im Stadtstaat »Neutropolis« ist totale Überwachung angesagt. Kent, der Held des Abenteuers, ist ein ziemlich ausgelippter Punker, der mit diesem Unterdrücker-System Schwierigkeiten hat. Wegen seines Verhaltens in Hausarrest gesteckt, entschließt er sich zur Revolution. Neben Ausbruch, Arbeitsbeschaffung und der Suche nach Mit-Revolutionären stehen Wände bespinneln und andere subversive Aktionen auf dem Programm. Sein Kampf gegen die »Narm-Polizei« wird an über 120 verschiedene Schauplätze führen. Alle Charaktere wurden mit 3D-Software erzeugt und in Videosequenzen eingebaut. Als Abwechslung zu den üblichen Puzzles dürfen Sie auch Arcade-Elemente erwarten. Außerdem hat Gremlin durchgängig logische und faire Rätsel versprochen. Eine möglichst einfach zu bedienende



Freiheit für Ölsordinen – weg mit den Ölfässern!

Maus-Steuerung soll frustfreies Vergnügen garantieren. Wenn Sie also schon immer mal ihren »normalen« bürgerlichen Dasein entfliehen wollten, können Sie frühestens ab Ende März nach diesem Abenteuerpiel Ausschau halten.

DER BESTSELLER

Welches war Weihnachten 1995 das meistverkaufte Spiel in den USA? Doom? Gabriel Knight? NHL Hockey? Überraschung: »Myst« hat im Dezember in USA knackig 114.000 Stück verkauft; dies erreichen die meisten Spiele nicht mal in drei Jahren. Seit Myst im September 1993 auf dem Macintosh erschien, sind über zwei Millionen Einheiten verkauft worden; damit darf es sich wohl offiziell als das meistverkaufte Computerspiel aller Zeit schmücken. Der Haken an der

Nachricht: Weil Myst sich immer noch großartig verkauft, lassen sich die Programmierer Robyn und Randy Miller noch mehr Zeit mit »Myst 2«. Dieses Jahr wird wohl noch nicht fertig – schließlich sind die monatlichen Honorarschecks groß genug um etwas zu faulenzen...

CRYO LÄSST'S KRACHEN



Die aufwendigen Dreharbeiten zu Hardline erforderten angeblich einen echten Hubschrauber.

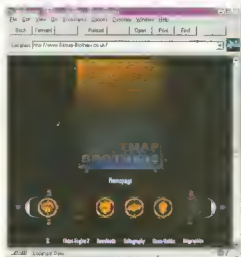
Wenn in Frankreich gerade was explodiert, sind es nicht etwa weitere Atombomben-Tests, sondern die Dreharbeiten zu »Hardline«, einem »interaktiven Film« der von Cryo (Raven Project, Lost Eden) gedreht wird. In Hardline geht es ins Amerika der Jahrtausendwende, in dem die Regierung immer mehr an Macht verliert und Bandenkriege an der Tagesordnung sind. Da versucht eine geheimnisvolle Sekte, die Macht an sich zu reißen; laut einer alten Prophezeiung sind Sie die Einzige, der den Varmarsch der bösen Sekte stoppen kann.

Für den Film werden uns zwei Stunden actiongeladener Videosequenzen versprochen: Hubschrauber krachen durch berstende Fenster, Lastwagen fahren durch Mauern und an allen Ecken gibt es Explosionen. Zehn interaktive Szenen sollen in den Film eingebaut werden. Voraussichtlich im Juli wird Hardline erscheinen.

MEHR STÄDTE FÜR SIMCITY

Der NBG Verlag hat die CD-ROM »SIZONE« auf den Markt gebracht; sie enthält gesammelt etwa 800 Städte für »SimCity 2000« von Maxis. Die meisten der Städte stammen von Spielern, die diese in Online-Dienste upgeloadet haben; aber um einfacher durch die 800 Dateien durchzublickern, sind sie auf der CD-ROM sortiert und mit einem Suchprogramm versehen, so daß Sie beispielsweise nach allen Städten mit aktivem Vulkan oder anderen Kriterien suchen können. Die CD-ROM kostet zirka 50 Mark. (bs)

Die Web-Seiten der Bitmap Brothers enthalten unter anderem Komplett-Lösungen für ältere Spiele.



BATTLECRUISER 3000AD



HANDEL

RESSOURCENMANAGEMENT



KAMPF

STRATEGIE



ERSTELLT VON

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software Inc.

Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH, Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany, Tel.: +49 (0) 2161 189702, Fax: +49 (0) 2161 189722

LESER-TOP 25

PC-PLAYER-
WERTUNG

1	(1) COMMAND & CONQUER	91 %
	Westwood/Virgin	
2	(3) WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS	87 %
	Blizzard	
3	(5) NHL HOCKEY '96	92 %
	Electronic Arts	
4	(4) FIFA SOCCER '96	88 %
	Electronic Arts	
5	(16) WORMS	69 %
	Team 17/Ocean	
6	(10) STAR TREK: A FINAL UNITY	82 %
	Spectrum Holobyte	
7	(6) THE NEED FOR SPEED	84 %
	Electronic Arts	
8	(2) REBEL ASSAULT 2	82 %
	LucasArts	
9	(14) SIMON THE SORCERER 2	83 %
	Adventure Soft	
10	(9) NBA LIVE '95	86 %
	Electronic Arts	
11	(7) THE DIG	86 %
	LucasArts	
12	(17) DESCENT	90 %
	Interplay	
13	(-) COLDWARRIOR	88 %
	Microprose	
14	PANZER GENERAL	81 %
	S.S.I.	
15	(-) INDIZIERTES SPIEL*	- %
16	(-) INDIZIERTES SPIEL*	- %
17	(22) DIE SIEDLER	83 %
	Blue Byte	
18	(8) WING COMMANDER 3	89 %
	Origin	
19	CRUSADER: NO REMORSE	75 %
	Origin	
20	(-) SYSTEM SHOCK	91 %
	Origin	
21	BLEIFUSS	82 %
	Virgin	
22	TILT	77 %
	Virgin	
23	(24) MECH WARRIOR 2	81 %
	Activision	
24	(19) MAGIC CARPET 2	90 %
	Bullfrog/Electronic Arts	
25	INDY CAR RACING 2	86 %
	Papyrus/Virgin	

* Dieses Spiel wurde in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.

Quelle: Leserschreiben an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Verkaufscharts CD-ROM

1	(1) Warcraft 2	Blizzard
2	(2) Hugo 2	ITE
3	(8) Command A Conquer	Westwood / Virgin
4	(10) Caesar 2	Impressions/Sierra
5	(5) FIFA Soccer '96	Electronic Arts
6	(7) Europafighter 2000	DID/Ocean
7	(3) Rebel Assault 2	LucasArts
8	(9) The Need for Speed	Electronic Arts
9	(6) Bliffuss	Virgin
10	(15) Police Quest SWAT	Sierra
11	(13) Megapack 4	Compilation
12	(17) Tilt	Virgin
13	(12) Manapaly	Westwood/Virgin
14	(14) Grand Prix Manager	Microprose
15	(-) Indy Car Racing 2	Papyrus / Virgin
16	(20) Megapack 3	Compilation
17	(-) 30 Ultra Playball	Sierra
18	(19) Myst	Broderbund
19	(18) Bundesliga Manager Helltrick	Software 2000
20	(-) Worms	Team 17/Ocean

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Februar 1996.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

1	(1) Windows 95
2	(2) Windows 3.11
3	(3) Norton Commander 5.0
4	(4) Corel Draw 5.0
5	(5) Microsoft Word 6.0

Quelle: Leserschreiben an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Welches 32-Bit-Videospiel wollen Sie sich kaufen?

1	gar keines	91 %
2	Sony Playstation	5 %
3	Sega Saturn	3 %
4	Ich brauche beide	1 %

Quelle: Leserschreiben an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

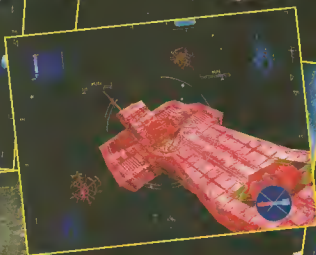
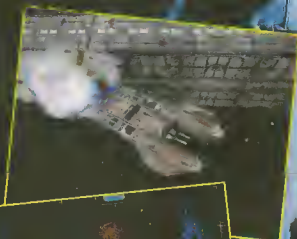
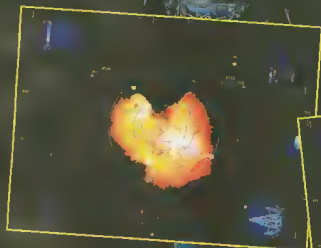
Die derzeit besten Spielehersteller

1	(3) Westwood
2	(1) EA Sports (Electronic Arts)
3	(2) LucasArts
4	(-) Bullfrog
5	(5) Blizzard

Quelle: Leserschreiben an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar/Februar 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat startet die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC-Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

WING COMMANDER 4



WING COMMANDER 4

Die Story	48
Der Test	50
Die Hardware	56
Die Tips	58
Die Bugs	180

ZORK NEMESIS™

GEFANGEN IN DER
EWIGKEIT DES
VERBOTENEN LANDES

• 6 riesige Welten voll mystischer Rätsel

• 14 Hollywood-Stars in packenden Videoanimationen



COMING SOON!
AUF CD-ROM
FÜR DOS ODER WIN 95

Eine geheimnisvolle Macht zieht Sie in ihren Bann. Mystische Rätsel und unerklärliche Phänomene verlangen nach eindeutigen Lösungen. Doch der Weg dorthin beansprucht all Ihre Sinne aufs äußerste. Skurrile Abenteuer, meisterhaft animiert, fesseln Sie am Bildschirm. Tauchen Sie ein in das unheimliche Reich des NEMESIS.

WELTPREMIERE!

MIT
SENSATIONELLEM
360°-RUNDUM-
SCROLLING

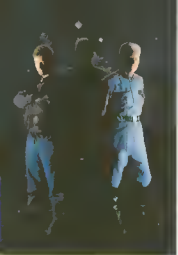
DURCH
Z-VISION-SURROUND-
TECHNOLOGY

• Atemberaubende Soundtracks von SOUNDELUX MEDIA LABS

ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
SOFTWARE



Erinnerungen

Seit dem Sieg über die Kilrothi führt der ehemalige Colonel Christopher Blair ein geruhames

Dosein als Former. Eine Nachricht von Moinoc erinnert ihn an die guten alten Zeiten...

Nachdem ich Maniacs Nachricht gelesen habe, weiß ich nicht, ob ich lachen oder fluchen soll. Der alte Aufschneider lebt also immer noch - nach Kriegsende hatten wir uns aus den Augen verloren. Ich zog in die Nähe der Grenzwellen und baute mir eine Farm auf. Und jetzt will sich der Sprücheklopfer in einer Bar mit mir treffen. Das erinnert mich an meine feuchte Zeit auf der Akademie, als der Krieg mit Kilrah noch weit entfernt war. Ich konnte es damals gar nicht erwarten, einen echten Flieger zu steuern. Maschinen wie die »Hornet«, die »Rapier« oder die schwere »Raptor« kannte ich nur von Blueprints und aus dem Simulator. Eigentlich hätten mich nach der Akademie mehrere Jahre auf irgendeiner abgelegenen Raumstation erwartet. Doch die Kanföderation benötigte dringend Piloten, und so wurde im Jahr '54 auf die »TCS Tiger's Claw« unter dem Kommando von Commander Halcyon berufen. Hier lernte ich Maniac kennen, der mit bürgerlichem Namen Todd Marshall heißt. Damals war er natürlich noch nicht Major - wir fingen alle klein an. Keine Ahnung, warum man ihn überhaupt jemals beförderte - für seine selbstmörderischen Flugmanöver etwa, oder seine große Klappe? Ich weiß noch, daß wir in der Schiffsbar Tips und Taktiken austauschten, wie den verschiedenen Feindschiffen am besten beizukommen war. Die Kilrathi kämpften so entschlossen, daß wir oft nur durch unseren Überlebenswillen und mit viel Glück zurück zur Tiger's Claw fanden. Eine einzige verpatzte Mission hätte uns in Teufels Küche gebracht, und wahrscheinlich sogar den weiteren Kriegsverlauf beeinflußt. Als ich einmal per Schleudersitz aus meinem Schiff ausstieg, kassierte ich eine saftige Strafpredigt: Unsere Jagdraumer kasteten schon damals ein mittleres Vermögen, und nur siegreiche Piloten durften die besseren Maschinen fliegen.

Das Ende der Tiger's Claw

Die Tiger's Claw überlebte unseren siegreichen Feldzug nur um Monate. Ich mußte mit ansehen, wie der Träger mit vielen Kameras an Bord von Tambomben der Katzen yer-



Die Victory, mein letztes Mutterschiff, dient heute als Museum.

nichtet wurde. Damit begannen fünf der schwärzesten Jahre meines Lebens, denn man verdächtigte mich des Verrats. Mein Flugschreiber war defekt, so daß ich die Existenz der unsichtbaren Kilrathi-Flieger nicht beweisen konnte. Das Kriegsgerichtsverfahren wurde zwar eingestellt, aber Admiral Tolwyn mißtraute mir und versetzte mich in einen ereignislosen Grenzabschnitt. Als die Fellknäuel plötzlich auch in dieser Gegend zuschlugen, gelangte ich wieder in den Mittelpunkt des Geschehens. Bei einem Routineflug half ich Piloten des Trägers »Concordia« und durfte mich ihnen anschließen. Zu meiner Überraschung war auch Maniac an Bord, der kurz vor dem Ende der Tiger's Claw darthin versetzt worden war. Auch einige andere meiner alten Kumpels hatten überlebt, darunter das Rauhbein Paladin und Angel, deren französischer Akzent mir immer mehr ans Herz wuchs. Auf der Concordia sah ich zum ersten Mal einen Kilrathi ohne das Leuchten des Headup-Displays: Calanel Ralgha nar Hhallas, oder besser Habbes, war uns übergelaufen und kämpfte verbissen gegen seine Artgenossen.



Meine Wenigkeit, Christopher Blair, in jungen Jahren.



Maniac ist schon immer ein Hitzkopf gewesen.



James »Paladin« Taggart, var seiner Haarumfärbung.

eines Veteranen

Ich hatte damals das Gefühl, daß unsere Einsätze im zweiten Kilrathi-Feldzug sehr viel geradliniger verliefen, als jene zu Zeiten der Tiger's Claw. Eine Mission diktierte die nächste, es ging grundsätzlich nur um Sieg oder Niederlage. Hinzu kam eine Mordserie auf der Concordia, die unser Leben nicht gerade angenehmer machte. Wer täglich gegen todesmutige Katzenpiloten antritt, kann keinen bombenlegenden Saboteur im Rücken gebrauchen. Aber es gab auch positive Entwicklungen, vor allem bei der Ausrüstung. Mit unseren neuen Torpedos konnten wir endlich kilrathische Großraumschiffe knacken! Ich erinnere mich noch gut an die aberwitzigen Zielflüge durch feindliches Flak-Feuer und das anschließende Steuern des Torpedos bis zum Einschlag. Dagegen waren sporadische Patrouillen durch Asteroidenfelder ein Kinderspiel. Schließlich gewannen wir auch diesen Feldzug.

Der dritte Feldzug

Doch das Kriegsglück wendete sich, die Katzen arbeiteten sich langsam an die Erde heran. Eines Tages stand ich dann zusammen mit Paladin an den Gestaden eines Meeres, in das die abgeschossene Concordia gestürzt war. Ich glaube nicht, daß es der Rauch des ausbrennenden Wracks war, der mir die Tränen in die Augen trieb. Admiral Tolwyn, mein alter Widersacher, versetzte mich wenig später auf einen abgetakelten Uralt-Träger. Die »TCS Victory« wurde von Kapitän Eisen kommandiert, der sich unter seiner harten Schale als forir Vorgesetzter erwies. Anfangs war es schwierig, mit der spartanischen Einrichtung und den neuen Kollegen klarzukommen. Nur zwei meiner alten Gefährten hatte es hierher verschlagen, Maniac und Hobbes. Paladin ging unterdessen einem Geheimauftrag nach, und meine Freundin Angel war seit geraumer Zeit verschollen.

Dickköpfig stemmten wir uns gegen die Kilrathi-Flut; zu Beginn hätte jede Niederlage das Ende der Erde bedeuten können.

Nach und nach weihte mich Tolwyn in seine Pläne ein. Er wollte einen Verzeihungsschlag gegen die Heimatwelt der Kilrathi führen. Wissenschaftler der Konföderation hatten eine Waffe entwickelt, deren Feuerkraft ganze Planeten zerstören konnte. Doch als unsere kleine Flotte mit der raumschiffgroßen »Behemoth« zusammentraf, griffen die von einem Verräter informierten Kilrathi an. Trotz unserer erbitterten Gegenwehr konnten wir die Geheimwaffe nicht retten. Als ich die im All verglühenden Trümmer sah, war mir, als ob sich auch all meine Hoffnungen in Staub auflösten.

In Form einer Superbombe hatte Paladin einen letzten Trumpf in der Hand, den auszuspielen meine Aufgabe war. Erstmals in meinem langen Pilotenleben führte ich Angriffe gegen Bodenziele durch und eskortierte Landungstruppen. Dann wartete eine Enttäuschung sondergleichen auf mich. Hobbes, mein alter Freund aus drei Feldzügen, erwies sich als Agent der Kilrathi. Wir erfuhren nie, ob er von Anfang an gegen uns gearbeitet, oder erst vor kurzem erneut die Seiten gewechselt hatte. In meiner Rachsucht verfolgte ich den Mörder und schoß ihn ab. Währenddessen wurde die Victory angegriffen, zwei meiner Kameraden kamen durch meine Abwesenheit ums Leben. Als mir Paladin dann etwas später mitteilte, daß Angel ein Opfer des kilrathischen Kaisers geworden war, kannte ich kein Erbarmen mehr. Ich war bereit, den Heimatplaneten der Katzenplage durch den gezielten Abwurf der Bombe zu vernichten. Auch in dieser letzten Mission, bei der ich durch eine lange Schlucht bis zu meinem Ziel fliegen mußte, blieb ich erfolgreich. So endete der jahrzehntealte Krieg.

Unter den Piloten, die mir beim Anflug auf Kilrah Geleitschutz gaben, war auch Maniac gewesen. Maniac, der selten Befehlen gehorchte, ständig Sprüche klopfte und trotzdem ein toller Pilot war. Ich werde mich jetzt auf den Weg machen - mal sehen, was er von mir will.

Niemand hat mich jemals so enttäuscht wie Hobbes.



Pilotin Angel war fröhenzösischer Abstammung.



Admiral Tolwyn hielt mich für einen Verräter.



Eine Aufnahme der Concordia.



Auf der Tiger's Claw begann meine Karriere.



WING COMMANDER 4

THE PRICE OF FREEDOM

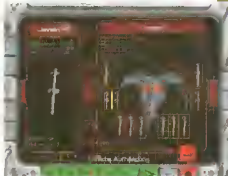
Für die einen ist es ein Pausensnack, für die anderen der längste interaktive Film der Welt.

Erstmals hat Chris Roberts bei einem Nachfolger mehr am Inhalt geschraubt, als an der Technik – Wing Commander ist gehaltvoller geworden.

Nach dem Sieg gegen die Kilrathi ist auf seiten der Menschen keineswegs Friede, Freude, Eierkuchen eingekehrt. Die sogenannten Grenzwelten haben keine Lust mehr auf die Wichtigkeitserei der Konföderation und beginnen, eigene Wege zu gehen. Plötzlich kommt es zu Überfällen auf Zivilschiffe, die anscheinend auf das Kanto der Grenzweiter gehen. Der Rat der Konföderierten ist empört und schickt Flotten in die Konfliktzone – darunter die »Lexington« unter dem Kommando von WC3-Veteran Kapitän Eisen. Zu ihm stoßen nach Durchleben des umfangreichen Intras auch die alten Streithähne Maniac und Christopher Blair (alias Mark Hamill). Obwohl »Der Preis der Freiheit« sicherlich keinen Preis für



Wie gewohnt, spricht man zwischen den Einsätzen mit Kollegen.



Die »Dragon« ist eines der fünf neuen Kampfschiffe.



In der Badenmission haben wir saeben einen Geschütz-bunker ausgeschaltet.

umwerfende Originalität erhalten wird, gibt es doch einige Handlungswendungen. Natürlich sind nicht die Grenzwelten an den Mardaten schuld, aber wer dann? Innerhalb der ersten beiden (von insgesamt sechs) CDs erhält der Spieler die Möglichkeit, sich zum Überlaufen zu entschließen. Var derartig tiefgehende moralische Zerreißproben gestellt, können Sie sich übrigens durchaus für Kadavergehsams entscheiden – das Spiel ist dann allerdings ein wenig kürzer...

Das erste Wing Commander war nicht zuletzt deshalb interessant, weil sich der Kriegsverlauf durch die eigenen Leistungen zum Guten oder Schlechten wandte – ein sage-



Angriff auf ein feindliches Großkampfschiff.



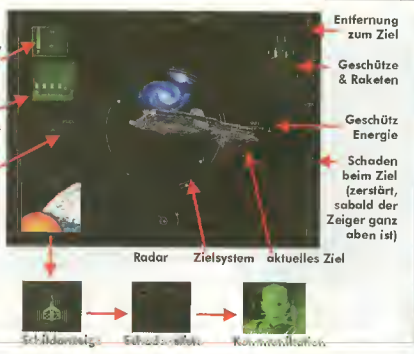
im wettbewerb

Wing Commander 4 überholt dank besserer Missionen (damals richtungsweisenden) Vorgänger, den wir um 5 Punkte zurückgestuft haben. Das aktuelle Konkurrenzprogramm Star Rangers wirkt im Vergleich wie ein häßliches, fluglahmes Entlein. Allenfalls das freie Anfliegen beliebiger Stellen des momentanen Einsatzgebietes zeichnet das Produkt aus. TIE Fighter bietet 3D-Grafik ohne Texturen und recht langweilige Zwischensequenzen, aber nach mehr Spielteflo als die Wing Commander-Serie. An der Spitze der Action-Flugsiele behauptet sich Magic Carpet 2. Der Bullfrag-Titel vereint tolle Grafik, eifriges Mana-Sammeln, hektische Kämpfe, taktisches Vorgehen und viele Zaubersprüche.

Magic Carpet 2	90
WING COMMANDER 4	87
TIE Fighter (CD-ROM)	85
Wing Commander 3 (abgewertet)	84
Star Rangers	65

Hier sehen Sie eine Erklärung der Cockpitinstrumente.

Tempo (eingestellt/tatsächlich)
Energiezu-
teilung an
die Systeme
Treibstoff-
vorrat
Rückspiegel



nannter Missionsbaum machte es möglich. Da Origin durch Umfragen feststellte, daß viele Kunden diese Idee nicht sonderlich zu schätzen wußten, präsentierte sich der Nachfolger streng linear: Eine Mission mußte solange gespielt werden, bis sie endlich gewonnen war. Teil 3 lockerte dieses Handlungskorsett etwas, so daß es an einigen wenigen Stellen Verzweigungen gab. Beim aktuellen Wing Commander hat man sich noch weiter an das Original angenähert – mehrmals gilt es, grundlegende Entscheidungen zu treffen, außerdem wartet eine Vielzahl von kleineren Gabelungen auf den Sternenkrieger. Ein Beispiel dafür ist der Chefmechaniker Pliers. Mehrere Male schlägt er Ihnen vor, Ihr Schiff aufzufrisieren, was aber auch negative Nebeneffekte haben könnte. Geben Sie Ihr Okay, dürfen Sie sich z.B. über einen Unsichtbarkeitsgenerator freuen. An einigen Stellen muß man sich für einen von mehreren Aufträgen entscheiden – da heißt es Abwägen, was der eigenen Sache dienlicher sein könnte. Wer es versäumt, ein neues Raumschiffmodell der Konföderation zu klauen,

boris schneider

Wenn die Welt gerecht wäre, dann hieße dieses Spiel bestenfalls »Wing Commander Dreieinhalb«. Denn vieles, was hier als »Neuheit« begrüßt wird, ist alles, nur nicht innovativ. Weil »TIE Fighters« doch etwas erfolgreicher und gehaltvoller war, hat die Origin-Truppe den Wing Commander um das eine oder andere Feature aufgebohrt; natürlich weiterhin ohne die taktische Tiefe zu erreichen. Nicht falsch verstehen – Wing Commander 4 macht viel Spaß und ist ein besseres Spiel als 1, 2 und 3. Aber die Erwartungshaltung war riesig, die Konkurrenz drückt und beim vierten Aufguß wird auch der stärkste Teebeutel langsam etwas fade.

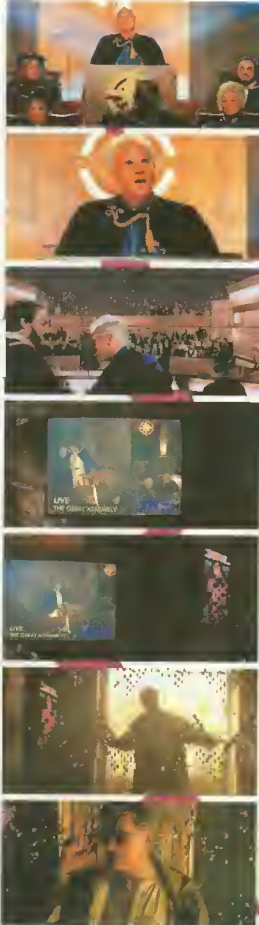
Lange diskutieren wird man sicherlich auch über den »Film«: Der setzt zwar für Computerspiele neue Maßstäbe, aber wenn Chris Roberts sich schon als Regisseur eines Kino-Krachers sieht, muß man deutlich sagen: Komm zurück auf den Erdboden, Chris. Das Niveau einer durchschnittlichen Star-Trek-Folge hast du vielleicht erreicht, doch bis zur Kino-Klasse fehlen doch noch ein paar Lichtjahre. Zu viele alte Klischees, zu berechenbare Handlung und an manchen Stellen dann doch zu billige Stunts und Tricks: Ich würde das WC4-Video mit dem gleichen Enthusiasmus sehen wie eine Babylon-5-Folge und dann unter »Ganz nett« ins Regal sortieren.

darf es verständlicherweise in späteren Einsätzen auch nicht fliegen.

Das Grundprinzip von Wing Commander 3, zwischen zwei Einsätzen mit Leuten zu reden, bevor die nächste Einsatzbesprechung erfolgt, wurde weiter ausgebaut. Stellenweise führt man bis zu sechs Unterhaltungen, bevor es wieder ins Cockpit geht. Glücklicherweise muß man nicht mehr zielloos auf dem Raumträger umherirren, sondern ruft einfach einen Grundrißplan auf. Hier stehen rote Punkte für Begegnungen, die unbedingt abgearbeitet werden müssen, blaue für »Bonusgespräche«. Vor dem Einsatz dürfen Sie nicht nur Ihr Schiff und dessen Bewaffnung aussuchen, sondern auch den Flügelpiloten. Manchmal bestimmen Sie sogar die Zusammensetzung eines zweiten Geschwaders, das einen parallelen Auftrag durchführt.

Drei der enthaltenen Raumjäger sind aus dem dritten Teil bekannt, fünf weitere komplett neu. Fast jedes Schiff verfügt über eine alternative Bewaffnung, zu der man mitten im Flug wechseln kann. So gibt es »Streukanonen«, Maschinengewehre und ein Geschütz, das vor jedem Schuß erst aufgeladen werden muß, dafür aber durchschlagende Wirkung zeigt. Die Energieverteilung auf Triebwerke, Schutzschild, Waffen und Reparatursysteme wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen. Allerdings kann man jetzt nicht mehr zwischen Cockpit- und Vollbilddarstellung wählen, denn das Cockpit ist ersatzlos weggefallen. Dafür sind weitere Großkampfschiffe hinzugekommen, durch die man nur noch hin-

Professionelle Überleitungen: Von der Rathshalle schwenkt die Kamera in eine Kneipe.





Unsere Enterkapseln nähern sich dem außer Gefecht gesetzten Kreuzer.

◀ **Taktische Entscheidung:** Nur zwei der drei Missionen können geflogen werden.

durchfliegen kann, wenn sie über einen Hangar verfügen. Van ihrem Rumpf prallt man jedoch ab – ganz im Gegensatz zu Wing Commander 3.

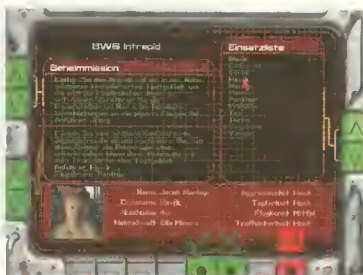
Die Missionen sind komplexer und abwechslungsreicher geworden. Schon im zweitniedrigsten Schwierigkeitsgrad kommt man ohne ein gewisses Maß an Taktik nicht sanfterlich weit; einige Abschnitte können durch wildes Herumballern überhaupt nicht gelöst werden. Zu den neuen Missionstypen gehört das Entern von Raumstationen durch bemannte Tarpedas (deren Andackoperation man in »X-Wing«-Manier verfolgen kann), Fotografieren von Bandenzielen und Ausschalten und Übernehmen feindlicher Jäger. Dank eines Rückspiegels fällt der Einsatz des am Heck befindlichen Traktarstrahls besonders leicht.

Umfangreiche Einstellaptionen erlauben es, das hardwarehungrige Spiel an Ihre Wünsche anzupassen. Sa

jörg langer

Die zehn Millionen Dollar Produktionskosten für die Dreharbeiten lassen mich herzlich kalt: Als Kinofilm ist Wing Commander 4 nicht aufregender als typische Science-fiction-Dutzendware aus dem Nachtsprogramm gängiger Privatsender. Technisch hot sich zudem wenig getan, um Konzept gleich zweimal nichts: Starten, Gegner abschließen, landen, Zwischensequenz onucken. Es gibt noch wie vor keinen taktischen Einsatz von Flottenverbänden oder logistische Elemente wie ein begrenzter Vorrat an Schiffen und Raketen. Im wichtigsten Punkt jedoch, dem spielerischen Gehalt, hat die Truppe um Chris Roberts dozugenert. Ob es nun die

mehrmals verzweigenden Missionen sind, das Frisieren des eigenen Schiffs durch Pliers oder die Auswahl zwischen zwei Einsatzgebieten – der Spieler hat mehr Entscheidungen zu treffen, die sich auch tatsächlich auswirken. Die Einsätze sind interessanter geworden, nicht immer führt simples Drauflosballern zum Erfolg. Wing Commander 4 lebt somit nicht mehr nur allein von der technischen Faszination, auch wenn diese immer noch eine Rolle spielt: Bei keinem anderen Weltraumspiel sind die Kämpfe gegen Großkampfschiffe überzeugender gelöst, sehen Bodenmissionen besser aus oder explodieren Gegner effektvoller.



In dieser Mission teilen Sie gleich zwei Geschwader ein.

wählen Sie zwischen zwei Flugmodi, machen sich unverwundbar oder beeinflussen die Qualität der Videosequenzen. Diesen sieht man den betriebenen Aufwand (10 Millionen Dollar Produktionskosten) zwar an, ganz überzeugen können sie nicht. Sa gibt es mindestens zweimal die Situation, daß ein eben nach vom Gegenteil überzeugter Charakter innerhalb weniger Sekunden ohne triftigen Grund seine Einstellung ändert (»Ich kann niemandem sagen, wie verweilt ich war, und wie verlost, als ich von Ihrem Überlaufen härte!« Und kurz darauf: »Mmh. Ja, ich glaube, Sie haben völlig Recht!«). Immerhin gibt es nun einige Stuntzenen zu sehen, gefilmt wurde var echten Kulissen, anstatt per Bluescreen-Technik. (la)

DEUTSCHE CONTRA ENGLISCHE VERSION

Während die deutsche Version von Wing Commander 3 neue Maßstäbe setzte, entbüschert der Nachfolger etwas: Mehrere Schauspielhaber haben neue Synchronstimmen erhalten, die teilweise einfach nicht passen – der wichtige Captain Eisen hat nun z.B. eine zu hohe Stimme. Auch die Texte sorgen für eine oder andere Irritation, manche Passagen hören sich org gestelzt an. Stillübten-Höhepunkt: In der »Flügelkonfiguration« (gemeint ist die Toomouswohl) werden Piloten nicht etwa aus einem Team abgezogen, sondern grossamerweise »beseitigt«. Insgesamt ist die deutsche Version zwar immer noch von guter Qualität, doch nach dem hochwertigen Vorgänger hätte man mehr erwarten können.


Es gibt übrigens mindestens eine Szene, die für den hiesigen Markt entschärft wurde: Als einem Offizier die Kehle durchgeschnitten wird, schaut die deutsche Fassung diskret weg.

wing commander 4

300 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 680 Pixel

Hi-/Tricolor
S/Tricolor Mono
S/Blaster Stereo
General MIDI
Gavis UltraSound
CD-Audio
MWE 32

<p>Spiel-Typ: Actionspiel</p> <p>Hersteller: Origin</p> <p>Ca.-Preis: DM 120,-</p> <p>Kopierschutz: CD-Abfrage</p> <p>Spieltext: Deutsch; gut</p> <p>Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend</p> <p>Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis</p> <p>Bedienung: Gut</p> <p>Grafik: Sehr gut</p> <p>Sound: Sehr gut</p>	<p>Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM, Double-Speed-Laufwerk</p> <p>Empfohlen: Pentium (133 MHz), 16 MByte RAM, Quadra-Speed-Laufwerk</p> <p>Festplattenanplatz: ca. 20 – 80 MByte</p> <p>CD-Belegung: ca. 6 CD-ROMs</p> <p>Anzahl Spieler: 1</p>
---	--



Darauf habe ich
schon lange gewartet: Die besten
Spiele aus den Westwood Studios wie
Dune 2, Lands of Lore, Kryandia 1,
2 und 3, sowie bisher unveröffentlichte
Produkte für Amiga,
Atari ST u.a.

Endlich weiß ich
alles über die legendären Westwood Studios
- über ihre Geschichte, über ihre
Mitarbeiter, über ihre Hintermänner.
Wichtige Informationen, Details - vielleicht
sogar Geheimnisse!

Und das alles
zusammen auf CD-
ROM plus Handbuch!

DAS MEGA-PAKET FÜR EINEN NEUEN ABONNENTEN! NUR MIT DIESER KARTE.

Auch wenn es sich natürlich
immer lohnt, die PC PLAYER zu
abonnieren (wo gibt es schon so
viele gute, kritisch-kompetente
Spieletests?) - diesmal haben wir
wieder 'was besonders Schönes
für Sie geangelt:

**PC
PLAYER**

„Westwood Studios - Teil 1:
1985-1995“ - das Mega-Paket
mit legendären Spieleklas-
sikern und einer hochwertigen
Dokumentation. Da macht das
PC PLAYER-Abo doch gleich
doppelt Spaß, oder?

WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

„eines der besten PC-Strategiespiele aller Zeiten (...) wertvoll: atmosphärische Fantasy-Action“
(PC Player 2/96)

„Die Vorteile liegen klar auf der Hand und machen WarCraft 2 zu DEM Strategiespiel für Genrefremde, Einsteiger und Fortgeschrittene. (...) schlichtweg der bislang beste Strategie-Action-Mix.“
(PowerPlay 2/96)

„Nur selten fällt einem in bezug auf Computerspiele das Prädikat 'perfekt' ein. (...) Suchtfördernd dürfte die treffendste Bezeichnung für dieses Kleinod der PC-Spielbranche sein.“

(EntertainmentMarkt, 1-2/96)

„bringt viel Freude noch in die kleinste Feldherrnhütte!“

(PC Joker 2/96)

„Besser geht's nicht: (...) Für mich das kompletteste und schönste Echtzeit-Strategiespiel!“

(PC Games 2/96)



„Spiel des Monats 2/96“



Die Schlacht um Azeroth

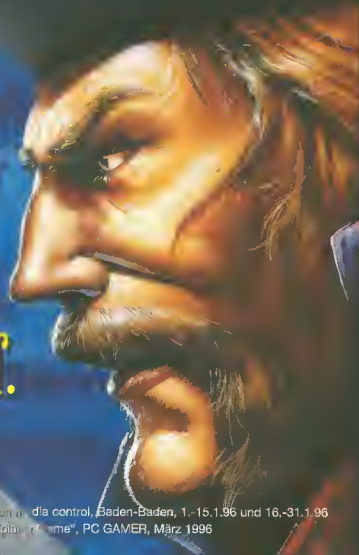
Zu Land, Wasser und in

Strategie-Action in Echtzeit und SVGA-Grafik. Komplett in Deutsch



Nummer 1 in Deutschland
Spiel des Jahres in den USA**

geht weiter.
der Luft!



Demnächst
von
BLIZZARD:

DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel
in SVGA für Windows 95!

Auf Sie warten
dämonische Kreaturen,
magische Kräfte
und Diablo, der Herrscher
über die Unterwelt.

Viel Glück!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT OF WAR

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

*Verkaufscharts für CD-ROM-Spiele von u. a. da control, Baden-Baden, 1.-15.1.96 und 16.-31.1.96
**„Game Of The Year“ und „Best Multiplayer Game“, PC GAMER, März 1996



HARDWARE COMMANDER

Eine neue Wing-Commander-Folge war bislang ein guter Grund, seinen PC aufzurüsten. Wir haben für Sie die Hardware-Anforderungen des vierten Teils genau unter die Lupe genommen.

Was nutzen Weltraumkämpfe mit Super-VGA-Auflösung und orchestraler Bombastmusik, wenn das ganze zum Diashow-Gerüchel verkommt? Bevar Sie sich den vierten Teil der erfolgreichen Weltraum-Saga »Wing Commander« zulegen, sollten Sie die nötigen Hardware-Anforderungen überprüfen – sonst könnte die Enttäuschung groß sein. Wir haben diejenigen drei PC-Komponenten kritisch betrachtet, auf die »Wing Commander 4« besonderen Wert legt: Prozessor (3D-Grafik), RAM-Speicher (Nachladezeiten) und CD-ROM-Laufwerk (Nachladezeiten, Videos).

Bei den Prozessoren war vom DX2/66 bis zum High-End-Pentium/166 alles dabei. Getestet haben wir den Prozessor mittels der eingebauten Frames-per-Sekunde-Anzeige von Wing Commander 4, die Sie durch gleichzeitiges Drücken der Steuerungs- und »F«-Taste erhalten. Umso höher dieser Wert, desto flüssiger die Grafikdarstellung. Es gab folgende Testprozedur zu bestehen: Flug über



Super VGA: Die drei Detailstufen von links (hoch) nach rechts (gering).

den Träger »Lexington«, als typische Situation beim Kampf gegen Graßraumschiffe. Außerdem mußte ein Weltraumkampf mit vier beteiligten Schiffen sowie eine Planetenmission mit Luft- und Bodenobjekten bewältigt werden. Alle Messungen wurden sowohl in VGA- (320 x 200 Pixel) als auch in Super-VGA-Auflösung (640 x 480 Pixel) vorgenommen. Die ernüchternden Ergebnisse sehen Sie in Tabelle 1. Wer nach einem DX2/66-Computer besitzt, muß sich auf eine arge Rückmeldung gefaßt machen – auch unter VGA. WC 4 ist mit diesem Prozessor praktisch unspielbar. Übrigens: Die eingebaute Frames-Anzeige sinkt zwar nie unter 4, tatsächlich erfolgt der Bildschirmaufbau aber teilweise im Sekundentakt. Zum Testen des benötigten RAM-Speichers haben wir die Zeit für die Ladenzeiten einer Mission sowie beim Betreten einer Station gemessen. Außerdem wurden die Video- und Flugsequenzen auf »Ruckler« geprüft (Tabelle 2). Bei diesen Tests bestand das Grundsystem aus einem Pentium/90 mit einem Quadspeed-Laufwerk. Das Ergebnis: Mit 8 MByte benötigt das Programm gut doppelt so lange fürs Nachladen, als mit 16 MByte. Auch bei den Flugmanövern gab es einige Ausreißer – oft verliert man den Gegner aus dem Fadenkreuz, weil der Computer eine Zwei-Sekunden-Pause einlegt. Mehr als 16 MByte RAM sind allerdings unnötig – in unseren Tests



Hier sehen Sie die verschiedenen Video-film-Modi. Von oben nach unten: 16-Bit-Super-VGA ohne bzw. mit »schneller Dekomprimierung«, darunter VGA ohne bzw. mit »schneller Dekomprimierung«.

Tabelle 1 Prozessoren

Prozessortyp	DX2/66	DX4/100	Pentium/90	Pentium/120	Pentium/166
Auflösung VGA					
Graßraumschiff	4 – 5 fps	8 – 9 fps	15 fps	20 fps	24 fps
Kampf im Weltraum	15 fps	20 fps	24 fps	24 fps	24 fps
Kampf auf dem Planeten	4 – 5 fps	7 – 8 fps	10 – 5 fps	17 – 20 fps	24 fps
Auflösung SVGA					
Graßraumschiff	< 4 fps	5 – 6 fps	8 fps	10 fps	13 – 15 fps
Kampf im Weltraum	< 4 fps	10 – 12 fps	17 fps	20 fps	24 fps
Kampf auf dem Planeten	< 4 fps	< 4 fps	5 – 7 fps	7 – 8 fps	10 – 12 fps



Die drei Detailstufen der VGA-Auflösung von links nach rechts.

schießen Wing Commander 4 alles darüber hinausgehende RAM gar nicht zu benutzen.

Mit denselben Tests probierten wir mehrere CD-ROM-Laufwerke aus (Tabelle 3). Das Testsystem war ein Pentium/90 mit 16 MByte RAM. Bei einem Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk gab es wieder Aussetzer im Flug. Mit unserem Mitsumi-Laufwerk ruckelten die Videos sogar deutlich. Zwei andere Double-Speed-Laufwerke zeigten diesen Effekt nicht (Sanyo und Philips). Ab Quadspeed ist dagegen alles in Ordnung, 8-fach-Laufwerke bringen keine wesentliche Verbesserung.

Richtig spielbar wird Wing Commander 4 also erst ab einem DX4/100, wobei Sie das Spiel nur in VGA genießen können. Super-VGA-Auflösung ist erst Besitzern eines Pentium/90 zu empfehlen, bei Planetenmissionen oder größeren Kämpfen geht jedoch die Frame-Rate in die Knie. Durchweg flüssiges Fliegen unter SVGA ist erst auf Rechnern von einem Pentium 133 aufwärts zu erwarten. Bedenken Sie aber, daß Besitzer „kleiner“ Pentiums natürlich kurzzeitig auf VGA umschalten können, um z.B. eine Badenmission zu bewältigen. Voraussetzung für ungetrübten Spielgenuß sind auf jeden Fall 16 MByte RAM. Ein Quadspeed-Laufwerk bringt echte Vorteile, ist aber nicht unbedingt notwendig. (hf/la)

Tabelle 2 Speicher

Speicher	8 MByte	16 MByte	32 MByte
Nachladen			
Mission	27 s	20 s	20 s
Szenen	1 s	1 s	1 s
im Kampf	extrem störend	stört nicht	stört nicht
Videos	fließend	fließend	fließend

Das Testsystem war mit einem Pentium/90 und einem Quadspeed-Laufwerk von Toshiba bestückt (siehe Tabelle 3).

Tabelle 3 CD-ROM-Laufwerke

Hersteller	Mitsumi	Toshiba	Diamond Multimedia
Typ	FX 001D	XM-5302B	8fach-Laufwerk
Typ	Doublespeed	Quadspeed	8fach-Speed
Nachladen			
Mission	34 s	20 s	14 s
Szenen	2 s	1 s	< 1 s
im Kampf	störend	stört nicht	stört nicht
Videos	ruckelig	fließend	fließend

Das Testsystem war mit einem Pentium/90 und 16 MByte RAM bestückt (siehe Tabelle 2).

Groß Electronic

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

SONY PSX

MPEG

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke

Controller

CPU's

Drucker

Festplatten

Grafikkarten

Joysticks

Kabel

Monitore

Motherboards

Netzwerk-zubehör

PC-Gehäuse

Soundkarten

Simm's

Tastaturen

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Passauer Straße 13

D-94133 Röhnbach

Tel. 0 85 82 / 96 05-0

Fax 0 85 82 / 96 05-99

Mystic Computer Parts

M.Kamps & Llimburg EDV-Handels-GbR

Top Hand Made zu Top Preisen

Produktpalette werden stets Aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Hardware:		
386/486 VGA PCI	Fließband EDC-Auslieferung	218,-
ASUS PASTAPE	256K-Bayern	318,-
ASUS PASTAPE	256K-Bayern	318,-
ASUS PASTAPE	256K-Bayern	318,-
EIDE:		
800 MB	850 MB	338,-
100 MB	100 MB	368,-
120 MB	120 MB	428,-
140 MB	140 MB	448,-
160 MB	160 MB	468,-
180 MB	180 MB	488,-
200 MB	200 MB	508,-
SCSI:		
Quantum Fireball	400 MB	417,-
Quantum Capris	270 MB 5 ms	1037,-
Quantum Atlas	270 MB 5 ms	1241,-
Quantum endPlex	430 MB 5 ms	1657,-
Quantum Atlas	430 MB 5 ms	1657,-
Comer CFPS02S	1055 MB	458,-
Comer CFPS02S	2741 MB 5 ms	1153,-
Comer CFPS02S	4294 MB 5 ms	1738,-
EIDE Controller:		
EIDE VLB mit PIRQ	VLB 250K/PIRQ	28,-
EIDE VLB mit PIRQ	VLB 250K/PIRQ	28,-
SCSI Controller:		
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2 PCI	271,-
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2 PCI	271,-
Adaptec 2940 PCI KIT	SCSI-2 PCI	271,-
CPU's:		
AMD DX4 133		148,-
Pentium 75		187,-
Pentium 90		303,-
Pentium 100		358,-
Pentium 120		471,-
Pentium 133		507,-
Pentium 150		611,-
Pentium 166		1101,-
Speicherkarten:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	153,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	203,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	253,-
4 MB EDO-RAM	0/1 unpopulated	185,-
8 MB EDO-RAM	0/1 unpopulated	245,-
16 MB EDO-RAM	0/1 unpopulated	381,-
Soundkarten:		
Diamond Stealth 64Vide	1 MB DRAM	185,-
Diamond Stealth 64Vide	2 MB DRAM	201,-
Diamond Stealth 64Vide	2 MB DRAM	344,-
Diamond Stealth 64Vide	4 MB DRAM	358,-
ELSA WINNER 1000 3D	4 MB DRAM	467,-
ELSA WINNER 2000 3D	4 MB DRAM	467,-
ELSA WINNER 2000 3D	4 MB DRAM	718,-
Matrox Millennium	2 MB DRAM	378,-
Matrox Millennium	4 MB DRAM	517,-
2 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	628,-
Wellen 32 Karten + A		
Soundkarten:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix	428,-
Wellen 32 Karten + A		
CD-ROM:		
4 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
8 MB PS-2	0/1 unpopulated	248,-
16 MB PS-2	0/1 unpopulated	468,-
4 MB VRAM	Li-Matrix	312,-
8 MB VRAM	Li-Matrix</	



PILOTENTRAINING

Das Handbuch zu Wing Commander 4 ist eher knapp gehalten. Damit auch Einsteiger mit dem Weltraumknaller zurecht kommen, finden Sie hier allgemeine Tips.

Sie können zwar bei »Wing Commander 4« den Schwierigkeitsgrad in mehreren Stufen verändern. Doch damit beeinflußt man direkt die Künstliche Intelligenz der Gegner, die Dogfights werden recht langweilig. Besser ist es, einige Hintergrundinformationen zu den Schiffen und zum allgemeinen Spielablauf zu haben. Wenn Sie WC4 so spielen wollen, wie es die Designer geplant haben, dann setzen Sie den Schwierigkeitsgrad auf »Ass«. Wer trotzdem schummeln möchte, kann dies durch Starten des Programms mit **wc4 -chicken** tun. Von jetzt an gibt es neue Tastenkombinationen: **STRG + W** zerstört das momentane Ziel, **STRG + ALT + W** sogar alle Gegner auf einmal. Wer mit **STRG + E** den Schleudersitz betätigt, schafft zudem jede Mission automatisch. Echte Wing Commander verzichten natürlich auf diesen Schritt...



Unsere Avenger rast an einem Geschützturm vorbei.

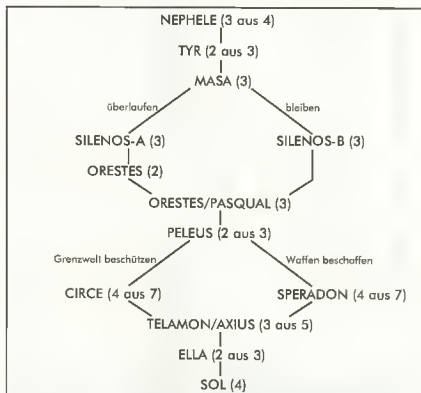
Die Spezialwaffen

Wing Commander 4 hat eine ganze Reihe von Spezialwaffen, zu denen man im Flug durch Drücken der »H«-Taste umschaltet. So startet man übrigens auch die Kamera in der ersten Badenmission. Nach dem Umschalten kann man ganz normal mit der »G«-Taste zwischen verschiedenen Waffen wählen. Nachteil der Spezialgeschütze, die ansonsten den Standardwaffen überlegen sind: Man bekommt keine Anzeige (grüner Kreis) mehr, wahn man »vorhalten« muß, um einen Gegner zu treffen. Denken Sie daran, daß Sie mit der »B«-Taste eine Raketen salva vorbereiten, und mit der »F«-Taste alle Kanonen gleichzeitig aktivieren.

Die **Scattergun** feuert gleich mehrere Strahlen ab. Sie verursacht zweimal soviele Schaden wie ein normaler Laser, und hat eine größere Reichweite als die meisten anderen Waffen. Die **Fission Cannon** muß durch Drücken des Feuerknopfs aufgeladen werden – umso länger, desto größer die Wirkung. Übersteigt die Ladezeit allerdings zehn Sekunden, verliert der Schuß wieder an Energie. Am größten ist die Zerstörungskraft, wenn man vor dem neuerlichen Laden wartet, bis die Anzeige der Geschützenergie wieder ganz rechts ist. Mit der **Leech Gun** beschädigen Sie stückweise das Energiesystem des Gegners, bis dieser schließlich völlig wehrlos ist. Die **Stormfire** ist ein überdimensioniertes Ma-



Aufgrund des beschädigten Cockpits wirkt der Kreuzer etwas verzerrt.



Der Missionsbaum von Wing Commander 4. Unter den Namen der Sonensysteme steht die Anzahl der Missionen. Bei zwei Zahlen (z.B. »2 aus 3«) zeigt die erste, wieviele Missionen Sie am Stück fliegen können. Die zweite sagt aus, wieviele verschiedene Einsätze es insgesamt gibt. Um die anderen Möglichkeiten auszuprobieren, müssen Sie rechtzeitig speichern, neu laden und sich dann entsprechend anders entscheiden.

MEDIUM

Your way to flavor.



DIE PILOTEN

Hier haben wir für Sie die internen Charakterwerte der im Spiel auftauchenden Piloten aufgelistet. »2« bedeutet über, »0« unterdurchschnittlich. »Loyalität« entscheidet darüber, ob der Pilot Ihren Befehlen gehorcht. Maniac sollten Sie z.B. nicht mitnehmen, wenn Sie auf Rückendeckung Wert legen...

Name	Aggressivität	Schußfrequenz	Tarpedenheit	Fliegelei	Treffschwereit	Loyalität
Blade	1	2	2	1	2	2
Catscratch	1	1	2	2	1	2
Excell	2	2	2	1	1	2
Fhish	2	1	2	2	1	2
Gambler	2	2	0	1	1	0
Hawk	2	2	2	1	2	2
Hazard	1	1	1	1	2	2
Hippie	1	1	0	1	2	2
Maniac	2	2	0	2	2	0
Miner	2	2	2	1	1	2
Moase	2	2	2	1	1	2
Panther	1	1	2	2	1	2
Primate	1	1	2	2	2	2
Quality	1	2	1	0	2	2
Scar	2	2	0	2	2	0
Seether	2	2	2	2	2	0
Slash	1	2	1	2	1	2
Steel	1	2	2	1	1	2
Tex	1	2	2	2	1	2
Turba	1	1	2	2	1	2
Vagabond	1	2	1	2	2	2
Vera	1	2	2	1	1	2
Yaeger	0	1	1	2	2	2

schinengewehr, welches Munition verbraucht, aber keine Energie. Sie ist sehr gut geeignet, wenn Sie die Energie voll für Triebwerke und den Schutzschild verwenden wollen. Diese Waffe macht zwar pro Treffer sehr wenig Schaden, gleicht dies aber durch ihre hohe Schußfrequenz wieder aus. Zudem sieht man nach Treffern beim Ziel Funken sprühen, sobald man weniger als 1500 Klicks entfernt ist – ideal zum Beharren von unsichtbaren Gegnern.

Image Recognition dar, dessen einziger Malus die geringe Beschleunigung ist.

Minen verwendet man, um hartnäckige Verfolger abzuschütteln. Abwerfen und den Nachbrenner aktivieren – und möglichst nicht an die selbe Stelle zurückkehren. Die **Mace** hat nur die halbe Zerstörungskraft eines richtigen Tarpedas, dafür aber eine interessante Steuerung: Solange Sie den Raketen-Feuerknopf gedrückt halten, fliegt sie stur geradeaus. Beim Lassen (oder aber nach 20 Sekunden) explodiert sie. Die **Starburst**-Rakete wird genauso gesteuert, bringt jedoch nur ein Zehntel der Sprengkraft auf. Beim Explodieren verstreut sie Schrapnelle in alle Richtungen. Die **Caneburst**-Variante hingegen richtet ihre Zerstörungswut nach vorn. Allen drei Zeitzylinder-Projektilen ist gemeinsam, daß man mit dem Lassen des Raketen-Knopfs mindestens solange warten sollte, bis sie sich vom Schiff entfernt haben...

Der Andacktarpeda **M.I.P.** sollte erst abgeworfen werden, wenn die »Luft« rein ist – beim Anflug stellt er ein einfaches Ziel für feindliche Jäger und Geschützatterien dar. Um seine Andackzeit zu verkürzen, setzt man ihn gegen die obere Seite von Großraumschiffen ein – dort kann er sich schneller anheften. Der Gebrauch des **Flash-Packs** schließlich könnte einfacher nicht sein: Sobald der Aufschalt-Tan zu hören ist, gilt das Motto »Abfeuern und vergessen«.

Taktiken zu Raketen und Tarpedas

Die **Leech Missile** wirkt ähnlich wie die gleichnamige Kanone – sie zieht dem Ziel bei einem Treffer dauerhaft 250 Energiepunkte ab. **Torpedas** sollte man nur in unmittelbarer Nähe des anvisierten Großkampfschiffs abfeuern, ansonsten werden sie meistens zerlegt. Tip: Feindliche Träger zerstören Sie am einfachsten, wenn Sie in ihren Hangar hineinfliegen und von dort aus einen Tarpeda abschießen. Auch die **Dumbfire**-Raketen setzen Sie am besten gegen große Ziele ein. Die **Friend-or-Foe**-Missile kann ohne Zielen abgefeuert werden und hängt sich an den nächsten Gegner, allerdings ist ihre Zerstörungskraft gering. **Heat Seekers** sollte man auf das Heck von Gegnern abfeuern, Nachteil ist die lange Aufschaltzeit. Die beste Allround-Rakete stellt der Typ



Um Haaresbreite entkommen wir dieser Baden-Luft-Rakete.

DIE SCHIFFE

Manche der folgenden Schiffe stehen nur zur Verfügung, wenn man im Spielverlauf bestimmte Entscheidungen trifft. Unter »Raketen« wird vermerkt, wieviele Raketen welchen Typs mitgeführt werden können. Mit »schweren« sind dabei Tarpedas gemeint.

Name	Tempo (k/s)	Nachbrenner (k/s)	Schilde (cm)	Panzerung (cm)	Seitenpanzer (cm)	Raketen	Geschütze
Arrow	520	1400	200	80	60	4 leichte	2 Laser, 2 Ion
Avenger	350	750	400	250	250	8 mittlere, 4 schwere	2 Mass, 2 Photon, 2 Leech, 2 Storm, 1 Moss, 1 Tractor
Banshee	300	1300	250	80	80	8 mittlere	4 Laser, 1 Leech, 1 Scatter
Bearcat	550	1400	280	150	150	8 leichte	4 Tachyon
Oragon	500	1200	500	300	300	6 leichte, 4 mittlere, 2 schwere	2 Plasma, 2 Tachyon, 2 Fission
Oralthi	430	1100	120	80	60	4 mittlere	2 Particle, 2 Photon
Excalibur	500	1300	250	110	110	8 mittlere	4 Tachyon, 2 Ion
Helicat	420	1200	250	100	80	6 mittlere	2 Particle, 2 Ion
Longbow	320	700	500	300	300	8 mittlere, 4 schwere	2 Ion, 2 Plasma, 1 Particle, 1 Tractor
Razor	350	1200	100	40	40	8 leichte	2 Laser, 2 Ion
Thunderbolt	380	1000	260	120	100	6 mittlere	4 Plasma, 4 Photon, 1 Moss
Vindicator	400	950	250	150	150	6 mittlere, 3 schwere	2 Leech, 2 Stormfire, 1 Laser, 1 Tractor



Fünf Jahre hat es gedauert, bis Geoff Crammond den heißersehten Nachfolger eines Kultspiels ablieferte. Das Warten hat sich gelohnt: »Formula One Grand Prix 2« ist ein Pflichtspiel für alle Formel-1-Fans!

FORMULA ONE GRAND PRIX 2

Geoff Crammond hat sich Zeit gelassen. Fast fünf Jahre ist es her, daß er mit »Formula One Grand Prix« ein Kult-Rennspiel für den Commodore Amiga veröffentlichte, welches 1992 in verbesserter Form für den PC umgesetzt wurde. Seitdem wartete die Fangemeinde auf den Nachfolger; hochklassige Simulationen wie »Indy Car Racing« oder »NASCAR Racing« zogen ins Land, während der gute Geoff weiter an »Formula One Grand Prix 2« (kurz: F1GP2) bastelte. Saviel sei verwegengenannt: Das Warten hat sich gelohnt. Der englische Programmierer verließ sich auf die Tugenden seines Klassikers, schraubte an Detailverbesserungen und setzte einen neuen Standard in Sachen Hardwareanforderungen. Grundlage des Spiels ist die Formel-1-Saison 1994/95, als Michael Schumacher nach für Benetton das Gaspedal durchdrückte und sich mit Williams-Pilot Damon Hill heiße Duelle lieferte. Dank der entsprechenden

Lizenz sind nicht nur alle Fahrer- und Teamnamen des weltgrößten Rennzirkusses mit von der Partie, auch das Design der Baliden wurden 1:1 übernommen, ebenso die 16 Grand-Prix-Kurse samt der Werbetafeln.

Wer bereits den Vorgänger kennt, fühlt sich schnell heimisch. Ganz Neugierige wagen erst einmal einen »Quickstart«, der sie direkt ans Steuer eines der PS-Manster katapultiert und auf der Rennstrecke in Japan absetzt. Andernfalls klicken Sie sich durch das hochauflösende Hauptmenü und stellen F1GP2 nach Ihren Wünschen ein. Den ersten Blick schenken Sie dem Grafikmenü, denn dort dreht je nach Rechner schnell Ernüchterung. Ob das Programm auf Ihrem PC annehmbar läuft, entnehmen Sie bitte unserem Hardware-Special nach diesem Testbericht.

Hoppla! Nach diesem Dreher wird die gelbe Flagge geschwenkt, damit die Kollegen gewarnt sind. (VGA)



Detaillierter geht es eigentlich nicht mehr: Die Super-VGA-Grafik gehört zum besten und rechenintensivsten, was der PC zu bieten hat.

Haben Sie Grafik und Spielgeschwindigkeit zufriedenstellend justiert, sollten Sie sich die Rennoptionen vornehmen. Hier stellen Sie ein, ob das Rennen über die volle Distanz von etwa 80 Runden gehen soll, oder es lieber ein kürzeres Vergnügen sein darf. Auch die Leistung der computergesteuerten Fahrer läßt sich hier in fünf Stufen variieren, was sich vor allem auf deren Aggressivität auswirkt. Einsteiger dürfen also ruhig den Kollegen verschreiben, brav auf der Ideallinie zu bleiben und überraschende Überholmanöver zu vergessen. Wieder mit dabei ist die schon bekannte Option, die Fahrer entweder nach ihren tatsächlichen Stärken in der zugrunde liegenden Saison fahren zu lassen, oder dies dem Zufall zu überlassen. Alternativ haben alle Piloten mit gleichen Voraussetzungen über die Pisten.

Es ist Ehrensache, daß Sie sich eines der bekannten Teams und einen Ihnen sympathischen Fahrer aussuchen. Wer will, trägt einfach ein Fantasieteam ein und tippt den eigenen Namen für den Fahrer ein. Danach geht es auch schon auf eine der Rennstrecken, wobei sich besonders Monza für eine erste Probefahrt eignet. Ganz wie im richtigen Rennsgeschehen steht hier erst einmal ein freies Training auf dem Programm, bei dem Sie die Strecke kennenlernen und den Wagen darauf einstellen dürfen.

Wer zum ersten mal die Werkstatt in F1GP2 betritt, muß tief



Beim Boxenstopp stimmt vom Abwischen des Helmvisiers bis zum »Brakes On«-Schild jedes Detail. (VGA)



Diesen spektakulären Crash sieht man sich am besten nach einmal in der Außenansicht an. (VGA)



Kurz vor der Brücke müssen wir aufpassen, daß der Konkurrent uns nicht nach aus dem Windschatten heraus überholt. Dank der großen Rückspiegel hat man die Kollegen aber gut im Griff. (VGA)

Luft halen. Was hier an Optionen einstellbar ist, überfordert anfänglich selbst Profis. In insgesamt drei Stufen dürfen Sie sich aber herantasten bzw. das Tunen des Wagens den Voreinstellungen überlassen. Von der Achsneigung bis zur Balance der Stoßdämpfer finden Sie ein weites Betätigungsfeld.

Sind Sie nicht sicher, ab Sie den Wagen bei Tempa 300 nach ausreichend beherrschen und rechtzeitig vor einer der Haarnadelkurven abbremsen können, bedienen Sie sich ungehemmt der Funktionstasten. Damit gänzt man sich automatische Bremsen, eine computergesteuerte Gangschaltung, erhält einen unkaputtbaren Wagen, wird nach einem Dreher wieder korrekt ausgerichtet und sieht sogar die Ideallinie. Wer ohne diese Hilfen fahren will, sollte zumindest mal einen Blick auf die Anzeige des optimalen Gangs für die nächste Kurve

boris schneider

Die Situation bei den Renn-Simulationen erinnert fatal an die Flugsimulationen der späten 80er und frühen 90er Jahre: Der Krieg um die »Features« tobt in vollem Gange. Um besser zu sein als »Indy Car Racing 2« wird die Grafik weiter aufgeböhrt und im Benachteiligungsbereich nochmal eine Dimension komplizierter gemacht. Dem Realismus-Fan gefällt es und Geoff Crammond hat die Spielbarkeitskurve für den »normalen Anwender« auch gerade nach gekriegt.

Eine weitere Realitäts-Steigerung ist meines Erachtens aber nicht mehr drin, sieht man mal

von der reinen Grafik ab. Und auch bei den Flugsimulationen hat sich das Kaufverhalten gewandelt.

Die etwas leichtere Kiste, welche auf Spielbarkeit und Einsteigerfreundlichkeit bedacht ist, hat dort die reinen Wirklichkeits-Baliden vom Markt verdrängt. Dem Autorennen wird es wahrscheinlich genauso gehen; In diesem Sinne sollte man F1GP2 unbedingt kaufen, denn diese Art von Simulation ist nur schwer zu steigern. Und wenn Sie es nicht nur sammeln, sondern auch spielen wollen, kaufen Sie den Pentium mit 120 MHz gleich mit dazu.



Damon Hill hebt ab: Der Sand ist tückisch und uneben. (SVGA)

werfen oder die neue Antischlupf-Regelung einschalten. Wallen Sie spüren, was 600 PS im ersten Gang bewirken, schalten Sie diese Option ruhig aus und treten dann das Pedal durch...

Mit derartigen Hilfen haben auch Einsteiger die Chance, bald den ersten Sieg einzufahren. Profis dagegen dürfen sich mit dem wirklich haarigen Fahrverhalten der hochgezuchteten Baliden in Extremsituationen herumschlagen. Problematisch wird das vor allem bei der Qualifikation, bei der sich schon ein Dreher im falschen Moment fatal auf den Startplatz auswirken kann. Sie müssen übrigens zwei Qualifikationen fahren, andernfalls landen Sie gleich in der letzten Reihe; beim Vorgänger reichte nach einer Fahrt aus. Kurze Trainingseinheiten zwischendrin lassen Ihnen die Chance, den Wagen nach mal zu justieren.

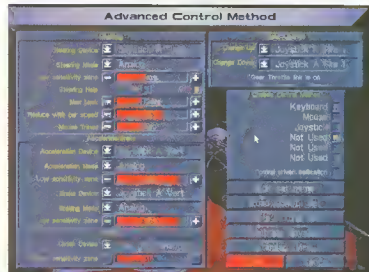
F1GP2 lebt neben der realistischen und detailgetreuen Atmosphäre vor allem von der erstklassigen Steuerung, die sowohl mit einem analogen Joystick als auch der Tastatur einfach Spaß macht. Das richtige Feeling erhalten Sie aber erst mit einem Lenkrad, weshalb wir Ihnen den Test des »Thrustmaster T2« im Anschluß an diesen Artikel (Seite 68) ans Herz legen wollen. Das Einstellen des Steuergeräts nach Ihren Bedürfnissen hat Geoff Crammond gegenüber dem Vorgänger



Das Streckenmenü enthält neben den 16 Kursen auch Ansicht aus der Vogelperspektive.



Die Namen der Fahrer und Teams dürfen Sie nach Belieben verändern.



Das Joystick-Menü ist vorbildlich; hier kann jeder das Programm auf seine Fahrweise einstellen.



erheblich verbessert, so daß auch feinste Abstimmungen möglich sind.

Die exakte Steuerung benötigen Sie spätestens in engen Kurven, wenn Sie sich mit einem Dutzend anderer Fahrer um die gestreiften Randbegrenzungen krümmen. Ist Ihr Wagen nicht unzerstörbar, hat jede Kollision mehr oder weniger schlimme Folgen. Fatal ist, wenn Sie bei hohem Tempo über das Vorderrad eines anderen Baldden düsen; dann hebt es Ihren Wagen meist unweigerlich aus, was nicht selten einen spektakulären Überschlag zur Folge hat. Das sieht zwar cool aus, doch das Rennen ist für Sie gelaufen.

Ähnlich tückisch ist es, wenn Sie auf den Grünstreifen geraten. Dank des schlüpfrigen Untergrunds schleudern Sie oft quer über die Fahrbahn und landen unsanft in der Leitplanke oder im Sand, der den Wagen nur schwer wieder freigibt. Falls Sie es besonders realistisch haben wollen, aktivieren Sie einzeln per Menü so beliebte Pannen wie Fehler in der Motorelektronik, Getriebschäden oder Reifenprobleme.

Fahren Sie ein kennen nicht nur für ein paar Runden, ist mindestens ein Boxenstopp fällig. Dann signalisiert die Crew mit einem kleinen Symbol, daß die Mechaniker schon sehnsüchtig darauf warten, einen Spoiler auszuwechseln oder etwas Sprit in den Tank zu pumpen. In Natsituationen wie etwa nach



Nicht erschrecken: Diese Tuningoptionen stehen zwar zur Verfügung, müssen aber nicht zwingend beherrscht werden.

florian stanof

Zugegeben, die breite Masse wird so schnell nicht in den Genuss von Super-VGA oder der mit allen Detailstufen bestückten VGA-Grafik kommen, dazu ist die Verbreitung schneller Pentiums ab 120 MHz noch zu gering. Wer jedoch eine derart flatte Kiste sein eigen nennt, erhält mit FIGP2 die beste Simulation der Farmel 1 mit kankurrenz-laser Grafik und einem einmaligen Sozialebühl.

Geoff Crammond hat konsequent Einzelheiten verbessert, hier und da eine sinnvolle Option mehr eingebaut und vor allem Detailfreude die Spielbarkeit nicht vernachlässigt.

Seien Sie sich aber im klaren darüber, daß F1GP2 trotz aller einsteigerfreundlichen Optionen eine beinharte Simulation ist, die eine gewisse Einarbeitungszeit verlangt und sich für schnelle Rennen zwischen durch nur bedingt eignet.

Für mich hat Geaff Cramonds neuestes Werk allen Konkurrenten einiges voraus: die beste Grafik, am meisten Details, eine geniale Steuerung und den längsten Spielspaß dank der 16 anspruchsvollen WM-Strecken.

Wer den Vorgänger machte,
wird Teil 2 lieben – und sich
vielleicht deshalb einen Hi-
End-PC kaufen.



Drei der Kameraperspektiven, mit denen die Rennen fernsehreif aussehen. (VGA)

einem Crash dürfen auch Sie nach energischem Druck auf die »Return«-Taste den Jungs anzeigen, daß Sie etwas Arbeit mitbringen. Ein weiteres Beispiel für Geoff Crammands Detailfreude: In der Boxengasse wird die Geschwindigkeit automatisch auf 80 km/h begrenzt, da dort auch im wirklichen Leben nicht schneller gefahren werden darf.

Neben dem Zwei-Spieler-Madus per Madem oder Nullmadem, der diesmal seriennäßig eingebaut ist, gibt es wieder die aus dem Vorgänger bekannten Multiplayer-Option, bei der sich bis zu 26 Fahrer abwechseln dürfen. Der Computer berechnet dabei den zeitlichen Anteil jedes Piloten so, daß alle gleich oft ans Steuer greifen dürfen. Ein kurzer Countdown läßt gegen Zeit den nächsten an den PC zu lassen. (fs)



formula one grand prix 2


320 x 200 Pixel


640 x 480 Pixel


1024 x 680 Pixel


TruBayer


Sylaster Mono


Sylaster Stereo


General MIDI


Groß UltraSound


CD Audio


AWI 32

Spieler-Typ: Rennspiel

Hersteller: Micrapro

CD-Preis: DM 140,-

Kopierschutz: -

Spieltext: Englisch; mittel

Sprechausgabe: -

Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Bedienung: Gut

Grafik: Sehr gut

Sound: Sehr gut

Minimum: 480er (66 MHz), 8 MByte RAM

Empfehlen: Für SVGA Pentium (120 MHz), 16 MByte RAM
Für SVGA: Pentium (166 MHz), 16 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 9 – 58 MByte

CD-Belugung: ca. 515 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 2 (Modem/Hall-modem), 26 (abwechselnd)



Das gab's noch nie!

10 Original-Bestseller zum Preis von Einem!



Universalexikon '95 (Bertelsmann)

GeoRoute Routenplaner für Deutschland (GData)

Tele-Info Fax-Auskunft Über 1 Mio. dt. Fax-Nummern (TeleInfo Verlag)

PCsl 60 Stadtpläne 60 Städte gleichzeitig! (City Maps)

Ami Pro 3.1 Textverarbeitung - Vollversion + Word Pro in 30-Tage-Version (Lotus)

Großes Wörterbuch der Deut. Rechtschreibung (Media Globe)

Gesetze und Leitsatzkartei

Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren Rheinischen & Preussischen Rechts

Geothek Weltatlas Grundversion (Holzel Verlag)

Euro-Trans Wörterbuch D/E/F/Sp/1 - 260.000

Mitsubishi Hotelführer '96

10.000 Hotels und Reiseveranstalter

DM 99⁹⁵

unverbindliche
Preisempfehlung
pro Pack

absolut bester Flugsimulator **Flight Unlimited (Special Edition)**

schwindelerregende 3D-Action **Terminal Velocity**

hochwertiges 3D-Kampfspiel **FX Fighter**

Top-Flipper-Simulation **Pinball Fantasies Deluxe**

3D-Strategie Knüller **Jagged Alliance**

Knallhartes 3D-Kampfspiel **Primal Rage**

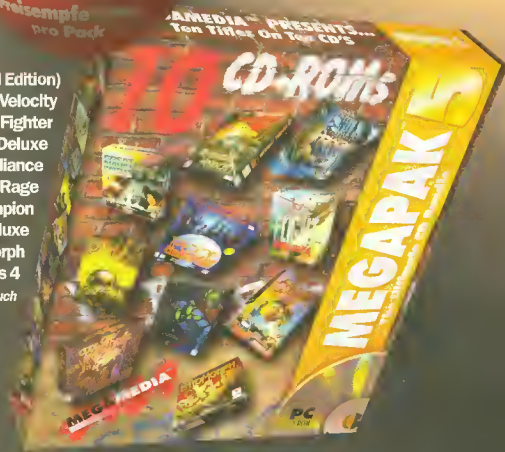
Brandneue Billardsimulation **Pool Champion**

Neuausgabe des Strategie-Klassikers **Warlords 2 Deluxe**

Echtzeit-Rollenspiel **Entomorph**

Brandaktuelles Marine-Strategie-Spiel **Great Naval Battles 4**

Inkl. deutsches Handbuch



Im **Vertrieb** von
KOCH Media

Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69

Österreich: Tivoliplasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

KOCH



Die Spitze im Bereich der Rennsimulationen ist hart umkämpft. Wir vergleichen »Formula One Grand Prix 2« im Detail mit den ürgsten Kankurrenten.

Im Wettbewerb spezial

POLE POSITION

Die Unterschiede sind nicht riesig, aber fein. Geoff Crammonds neues Rennspiel muß sich nicht nur den Vergleich mit seinem Vorgänger »Formula One Grand Prix« gefallen lassen, sondern auch den Papyrus-Kankurrenten »Indy Car Racing 2« und »NASCAR Racing« standhalten. Wir haben uns die vier Top-Simulationen einmal im Detail unter die Lupe genommen und sagen Ihnen, welches Spiel für Sie das richtige ist.

Erster Anreiz für viele Rennpiloten ist die Grafik. Hier hat FIGP2 eindeutig die Nase vorn; kein Programm bietet detailliertere Texturen. Jede Rennstrecke des Formel-1-Zirkusses wurde akkurat nachgebildet, von den Reklametafeln bis zu den Werbeemblemen auf den Boliden. Das geht natürlich auf Kosten der Rechenzeit, die selbst flotte Pentiums var eine harte Probe stellt.

Die Papyrus-Flitzer NASCAR Racing und Indy Car Racing 2 bieten ebenfalls Grafiken unter Super VGA und zeichnen auch nicht mit Texturen. Ganz so realistisch wie der Micraprase-Kankurrent sieht es dennoch nicht aus, dafür begnügt sich

Indy Car Racing 2 auch mit einem Pentium 90, während Sie für NASCAR Racing einen Pentium 120 besitzen sollten, um flüssig zu spielen. Unter VGA wirkt Geoff Crammonds neuestes Werk in jedem Fall besser, den geliebten 486er können Sie aber nur mit den Papyrus-Produkten ausreichend schnell nutzen. Der Oldie Formula One Grand Prix verzichtet dagegen völlig auf hochauflösende Grafiken und spart mit Texturen, dafür führt es sich auch schon auf einem kleinen 486er angenehm flaut.

In Sachen Realitätsnähe sind alle vier Programme in etwa gleich auf. Fahrverhalten und Gegnerintelligenz sind ausgereift, selbst beim alten FIGP. Den größten Vorteil bietet der justierbare Schwierigkeitsgrad der Rennspiele von Geoff Crammond. Dank automatischer

Bremsen, Gangschaltung, der angezeigten Ideallinie und ähnlichem haben selbst Einsteiger bei ihrem ersten Rennen keine Probleme, ein akzeptables Ergebnis zu erreichen. Bei Indy Car Racing 2 und NASCAR Racing dürfen Sie zwar auch den eigenen Wagen unzerstörbar machen, doch ansansten können Sie nur die Fahrleistung der Gegner herabsetzen. Das dürfte unerfahrene Spieler

angesichts der nicht ganz einfachen Kurse var einige Probleme stellen.

Große Unterschiede gibt es bei den mitgelieferten Kursen. Während Sie bei den beiden Formel-1-Simulationen alle 16 bekannten Weltmeisterschafts-Strecken finden, gibt es bei Indy Car Racing 2 ebensovielle Kurse der amerikanischen Rennklasse, die ähnlich ausführlich sind und auch mit Randinformationen nicht zeichnen. NASCAR Racing fällt da mit nur neun Strecken deutlich ab, die bis auf zwei Parcours ausschließlich aus Ovalen bestehen.

Insgesamt ist FIGP2 die beste Empfehlung für Rennfreake, vorausgesetzt, die Hardware spielt mit. Grafik, Sound, Detailtreue und spielerische Einzelheiten wie Steuerung und Bedienungskamfart heben es von der Kankurrenz ab. Wer statt Schumacher und Hill auch Al Unser Jr. in

sein Herz schließen kann, ist mit Indy Car Racing 2 bestens bedient. NASCAR Racing spricht var allem Piloten an, die ihre Freude an völlig anders zu steuernden Boliden haben. Formel-1-Fans mit Hardware unterhalb der Pentium-Schwelle sei Formula One Grand Prix empfohlen, das sich zwar in puncto Grafik klar geschlagen geben muß, seinem großen Bruder aber spielerisch kaum nachsteht. (fs)



FIGP2 ist die neue Referenz unter den Rennspielen.



Indy Car Racing 2 ist eine gute Alternative, wenn kein Pentium 120 unter der Haube luekert.



NASCAR Racing mußte nach über einem Jahr federn lassen; wir warten gespannt auf die verbesserte Fortsetzung.



Der Vorgänger »Formula One Grand Prix« bietet für heutige Verhältnisse recht schlechte Grafik, die aber auch auf kleinen 486ern sehr flaut ist.



im wettbewerb

Wachablösung: NASCAR Racing verliert durch den Zahn der Zeit 5 Punkte, ebenso Formula One Grand Prix Teil 1. Der Nachfolger setzt sich knapp gegenüber dem starken Kankurrenten Indy Car Racing 2 durch.

FORMULA ONE GRAND PRIX 2	
Indy Car Racing 2	87
NASCAR Racing	86
Formula One Grand Prix	83
	79



Test: »Thrustmaster T2«

STEUERFREI

Schan das T1 begeisterte PC-Rennsportler, die schan immer ein richtiges Lenkrad wollten. Für das neue »T2« feilte Thrustmaster an den Details.

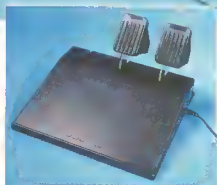
Natürlich läßt sich Formula One Grand Prix 2 auch mit einem guten analogen Joystick steuern, doch das richtige Renn-Feeling kommt erst mit einem echten Lenkrad in Händen auf. Thrustmaster hat als Spezialist für aufwendige Steuerungseinheiten schan vor zwei Jahren das sagenannte T1 veröffentlicht, ein Lenkrad mit Fußpedalen, das alle Rennspiele, die zwei Joysticks abfragen, unterstützt. Obwohl das System an sich hervorragend funktionierte, gab es einige Kritik ab der mangelnden Befestigung des Lenkrads am Tisch und der ungewohnten Rollen als Pedale.

Thrustmaster hat sich die Kritik der Spieler offenbar zu Herzen genommen und nicht nur diese Punkte ausgebessert. Die Kanskele mit dem Steuerrad wird nun mit gleich vier enorm starken Saugnäpfen an der Tischoberfläche befestigt; von unten drücken zwei Schraubzwingen dagegen. Bei diesen hötten nur die Drehknöpfe etwas größer sein können, da sich die Schrauben so manchmal schlecht lösen lassen. Alles in allem ist der Halt des T2 auf dem Tisch hervorrangend.

Die Badeneinheit ist beim T2 nicht mehr mit den unvorteilhaften Rollen ausgerüstet, sondern bietet richtige Pedale, die sich nicht nur drücken lassen, wie Sie es vom Auto gewohnt sind. Auch die Auflagefläche der Pedalhebel läßt sich kippen und so Ihrer bevorzugten Fußstellung anpassen. Soweit, so gut. Thrustmaster hat sich jedoch einen dicken Lapsus geleistet und die Unterseite der Pedalkonsale aus stabilem, aber überhaupt nicht rutschfestem Metall gefertigt. Do jeder Gummiüberzug fehlt, sausen die Pedale schan beim ersten Fußtritt ungehemmt über den Teppich. Wer keine bremsende Wond hat oder keinen haftenden Bezug draufklebt, kann das Rennen schan vor dem Start in den Wind schreiben.



Das neue Lenkrad besitzt einen Überzug aus Lederimitat.



Die Rollen des T1-Modells wurden gegen richtige Pedale ausgetauscht.

Das Lenkrad selbst ist dodegen nicht nur eine Augenweide, sondern auch schön griffig. Es ist dicker und etwas kleiner als beim T1 und der Überzug aus Lederimitat sieht nicht nur so richtig nach Sportlenkrad aus, sondern föhlt sich deutlich professioneller an als das übliche Plastikzeug. Die beiden roten Feuerknöpfe sind weiterhin rechts des Steuers montiert und reagieren gut. Der kurze Steuerknüppel kom ebenfalls nicht ohne eine kleine Verbesserung davon, so daß Sie jetzt etwas mehr Weg beim Schalten haben und so mehr Gefühl für die Gänge besitzen.

War beim T1 das Kalibrieren des Joysticks für Spiele wie »Formula One Grand Prix« nicht gerade einfach, da es keinerlei Anleitung für die etwas ungewohnte Verwendung von zwei Joysticks in einem gab, liegt nun eine etwas knappe, aber ausreichende Beschreibung bei. Neben dem schan erwähnten Micraprase-Produkt finden Sie hier die Anleitung, wie Sie das T2 mit »Indy Car Racing« und »NASCAR Racing« zum laufen bringen. »Formula One Grand Prix 2« wird dank des verbesserten Setup-Menüs ohnehin leichter ongepößt, andere Spiele, die zwei Joysticks unterstützen, lassen sich generell ähnlich wie die genannten Simulationen ansprechen.

Alles in allem ist das T2 ein optimales Lenkrad für alle Rennspiele. Einzige Einschränkung ist die wirklich dämliche Konstruktion der Pedalkonsale, auf deren Unterseite Sie unbedingt ein Stück Gummi oder ähnliches kleben müssen. Ansansten fehlt nur noch die Fliehkraft zum realen Fahrvergnügen; vielleicht läßt sich Thrustmaster nach was einfallen... (fs)

T2 FACTS

- Hersteller: Thrustmaster
- co.-Preis: DM 349,-
- Besonderheiten: Griffiges Sportlenkrad; echte Pedale; zu glatte Bodenfläche.



Zu glatt: Die Pedalkonsale rutscht über den Boden.



Dank der vier Saugnäpfe und starker Zwingen ist der Halt vorbildlich.

BIG RED RACING

Groß, rot, schnell: Bei Domorks Rennspiel-Alternative kommt neben kleinen Rempeleien auch der Humor nicht zu kurz.

Wenn unter der abgebrochenen Nase der Sphinx ein paar Bagger mit Mordstempo vorbeihubeln, bleibt kein Sandkorn tracken; ähnlich geht es den verschreckten Mandkälbern, die auf atmosphärenlosen Himmelskörpern von wilden Gleitern durchgewirbelt werden. Da muten die verrückt gewordenen Mini-Fahrer in Australien geradezu harmlos an, wenn sie mit 120 Sachen über gigantische Sprungschanzen jagen. Sie kratzen sich gerade hinterm Ohr und überlegen, warum wir Ihnen das erzählen? Ganz einfach: Genau das erwartet Sie bei »Big Red Racing«, dem etwas anderen Rennspiel von Domark. Im Grunde genommen treffen Sie hier nur auf den ganz normalen Wahnsinn, der uns Autofahrern ahnhein auf der täglichen Fahrt zur Arbeit begegnet. Jeder will der Erste sein, ganz egal, was für ein Gefährt er gerade unter dem Allerwertesten hat. Big Red Racing erweitert die Palette gängiger Vehikel aus Rennspielen um Jeeps, Lastwagen, Bagger, Mondfahrzeuge, Hub-schrauber und Rennboote. Insgesamt zwölf nicht ganz alltägliche Flitzer dürfen Sie steuern, ohne sich viele Gedanken um die Technik zu machen. Das Programm kümmert sich nämlich herzlich wenig um technische Daten, der robuste Bagger fährt sich daher ähnlich flott wie das grozliche Schlauchboot. Damit sich die fahrbaren Untersätze nicht nur in der Optik unterscheiden, hat das Programmteam ihnen schlicht etwas andere Werte für Geschwindigkeit, Wendekreis und Stabilität verliehen. Die 18 Rennstrecken haben es natürlich ebenso in sich und öhneln den Kursen der Farnel 1 nur insoweit, daß sie auch Start und Ziel besitzen. Ansansten rasen Sie hier durch die Wüste, über Schnee und Eis, durch Canyons, Häu-



Bei Big Red Racing flitzen Sie auch mit wuchtigen Mondfahrzeugen über enge Kurse. (SVGA)



Die niedrigere Auflösung ist deutlich größer, aber wesentlich schneller.

serschluchten oder über Planeten wie Venus und Mars. Ohne großes Gewicht auf physikalische Formeln legen zu wollen, wurden die Umweltverhältnisse berücksichtigt. Nehmen wir zum Beispiel einen Planeten mit höherer Schwerkraft: Wenn Ihr Wagen nach einem Sprung auf den Boden knallt, ist der Schaden höher als auf der Erde. Ist die »Damage«-Anzeige auf 100 Prozent, macht es »Paff!« und das einstmals stolze Gefährt verwandelt sich in graue Asche. Neben Trainingsrunden und Meisterschaften in etwas krümeliger VGA-Auflösung gibt es noch eine SVGA-Option, die selbst dicke Pentiums in die Knie zwingt. Spielerisches Schmankerl ist der Zwei-Spieler-Modus mit Splitscreen, so daß zwei Fahrer an einem PC antreten dürfen. In einem Netzwerk können sich bis zu sechs Piloten tummeln. (fs)



Dank des Splitscreens dürfen zwei Spieler an einem PC fahren. (SVGA)

florian stangl

Schade, daß die Grafik derart grab, pixelig und unter Super VGA viel zu langsam ist. Denn Big Red Racing macht wirklich Spaß, wenn Sie die richtige Kombination aus Fahrzeug und Kurs erwisch haben. Einfach göttlich ist der Jeep auf dem Rundkurs in England, da hier das Fahrgefühl bei jedem Sprung und Überschlag perfekt stimmt. Anders sieht es dagegen bei Rennen mit Gleitern oder Booten aus, die

etwas hinterherhinken. Das ist zwar immer noch lustiger als in vielen anderen Rennspielen, aber die Programmierer hätten einfach mehr daraus machen müssen. Dennoch: Wer ein flottes Rennspektakel mit ulkigen Vehikeln, flotten Sounds und dezenten Sprüchen sucht, wird sich vor allem über die Mehrspieler-Modi freuen und sollte mal einen tieferen Blick riskieren.

big red racing

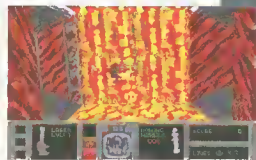
320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 68 Pixel
Hi-Tracker
S-Blaster Mono
S-Blaster Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
JAWZ 32

Spieler-Typ: Rennspiel Hersteller: Domark Ca.-Preis: DM 90,- Kopierschutz: - Spieltext: Englisch; leicht Sprachausgabe: Englisch; leicht Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene Bedienung: Gut Grafik: Befriedigend Sound: Gut	Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: Für VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM Für SVGA: Pentium (133 MHz), 16 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 40 MByte CD-Beladung: ca. 110 MByte (+ Audiotracks) Anzahl Spieler: 1-2 (Splitscreen, Modem, Nullmodem), 6 (Netzwerk)
--	---

DESCENT 2

Keine Unglückszahl – 13 Monate nach dem ersten Teil kommt nun die Fortsetzung des 3D-Hählenspiels. Und diesmal sind die Gegner noch fieser geworden...

Das hat man nun davon: Erst অপfert man sich auf, um einen Haufen ver-rückt gewordener Rabater in trastlosen Weltraum-Minen zur Raison zu bringen. Und nachdem das geschafft ist, wird man zum Dank sofort auf einen neuen Trip geschickt. Diesmal geht es ins »Zeta Aquilae«-System, wo die Rabater ebenfalls ausflippen. Söldner sollten eben besser das Kleingedruckte im Vertrag studieren. Einziger Lichtblick: Der israelische Pyra-GX-Flieger ist mit einigen neuen Extras ausgestattet. Ob das aber gegen die extrafiesen Gegner hilft? Für Spieler, die im Pilatensitz des »Pyra-GX«-Fliegers sitzen, bleibt gegenüber der ersten Descent-Version zunächst alles beim Alten. Nach wie vor gibt es nur ein Entkommen aus den dreidimensionalen Ställen: Finden und Vernichten des Reaktors und dann nichts wie weg durch den haffenlich varher gefundenen Nautsengang. Denn nach der Kernschmelze zählt unaufhaltsam ein Countdown herunter. Falls der Spieler bei »Null« nicht verschwunden ist, fliegt ihm die Mine um die Ohren. Vorher wallen menschliche Geiseln befreit



Vorsicht, Vorhang: Hinter dem Lavafall lauert ein Gegner.

und die Schlüsselkarten gefunden werden, mit denen sich bestimmte Türen öffnen lassen. Das Schiff läßt sich wie im ersten Teil um alle Achsen drehen und in allen drei Dimen-

Achten Sie auf den kleinen Schirm unten, der die Sicht der ferngeleiteten Rakete zeigt.

Neue Rabater broucht die Mine – die Maschnen aus dem ersten Teil sind im Altsien gelandet.



Descent 2 unterstützt jetzt offiziell SVGA und ist dabei schneller als der Descent-1-Patch.

sianen bewegen. Das ist auch dringend natwendig, denn die Labyrinth in Descent sind teuflisch verwinkelt aufgebaut: Was vorher der Fußboden war, ist im nächsten Mament vielleicht die hintere Wand, wenn über uns eine Tür ist; nichts für Orientierungslase also. Zum Glück gibt es eine dreidimensionale Karte, welche die erforschten Gebiete des Labyrinth darstellt. Hier finden Sie auch die ersten Neuerungen: Zum einen kann der verwirrte Spieler in der Karte Markierungen anbringen, zum anderen findet er in den Ställen gelegentlich einen Gegenstand, der die gesamte Karte aufdeckt.

Damit es uns in der Mine nicht zu langweilig wird, schwirren überall die durchgedrehten Rabater umher. Insgesamt gibt es dreißig verschiedene Typen, die unterschiedlich aggressiv, verschieden stark gepanzert und mehr oder minder schnell sind. Nur wenige von den Burschen stammen aus dem ersten Teil, und die sind gründlich überarbeitet worden. Den braunen Rabater mit den Klauenhänden kennen wir schon (Diamond Claw). Sein Bruder im zweiten Teil strebt auch sofort auf das Schiff zu, verteidigt sich aber mit grünen Energiebällen, die unser Schiff verfolgen (wir erinnern uns an den unsichtbaren Gegner im siebten Level des ersten Teils). Ein anderer Rabater zerplatzt in drei kleinere, höchst

henrich fish

Mit dem zweiten Teil von Descent müssen Sie ein wenig Geduld haben. Dabei ist es auf den ersten Blick eigentlich das Gleiche wie im ersten Teil. Die ganzen versteckten Neuerungen wie die neuen Waffen oder den herzerlöbsten Guide-Bot lernt man erst in den späten vertrackteren Levels zu schätzen. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad ab dem vierten Level steil an, so daß eigentlich nur echte Descent-Praxis eine Chance haben. Trotzdem sind die spä-

tereren Levels so aufgebaut, daß man auch mit der Startbewaffnung eine Chance hat. Schwer beeindruckt hat mich das intelligente Verhalten der Rabater. Befindet sich genau zwischen mir und dem Raboter eine der Smart-Mines, schießt der Blechknob nicht auf mich. Würde er die Mine treffen, wäre er selbst dran. Die Schalter für die Türen sind nie so angebracht, daß man sie überhaupt nicht findet. Der Schwerpunkt des Spiels bleibt bei der Action.



Nicht neues im Spielprinzip – in jedem Level muß ein Reaktor zerstört werden.



Licht und Schatten spielen eine große Rolle; wer die Lampe zerstört, steht hier im Dunkeln.

wendige Gegner, die uns prompt mit Raketen angreifen. Wieder ein anderer Roboter verschwindet und holt Hilfe in Form seiner großen Brüder. Überhaupt verhalten sich die Roboter sehr intelligent. Geht man zum Beispiel gegen die Wand, kommen die Gesellen angeschwebt, um zu sehen, was den Lärm verursacht.

Sehr nervig ist der sogenannte »Thief-Bot«, der sich feige von hinten an unser Raumschiff heranschleicht und eine beliebige Waffe kauft. Danach macht er sich wieselflink davon, nur um die nächstbeste Gelegenheit abzuwarten. Zum Glück bekommt der Spieler einen Großteil seiner Ausrüstungsgegenstände zurück, wenn er den Roboter erwischt. Ähnlich fies verhält sich der »Energy-Drainer«, der Waffenenergie absaugt.

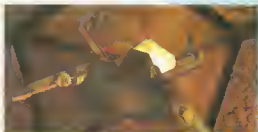
Einen Verbündeten hat der Spieler unter den Blechkameraden: Der sogenannte »Guide-Bot« sitzt in der Nähe des Eingangs eingepfercht in einer Zelle, und wartet gurrend darauf, freigelassen zu werden. Einmal entfesselt fliegt er voraus und sucht für Sie die Schlüsselkarten der Mine und den Weg zum Reaktor. Ist der Spieler zu langsam oder in eine Schlacht verwickelt, kommt das goldige Kerlchen zurück, um nach dem Rechten zu sehen. Den Flug des Guide-Bot kann der Pilot mit einer separaten Kamera in einem Fenster verfolgen. Dadurch sieht der Spieler auch Gänge, in denen er sich noch gar nicht befindet. Wahlweise ist dieser Roboter auch auf andere Ziele programmierbar. So sucht er auch die am nächsten gelegene Waffen- und Schild-Energie oder weist den Weg zur letzten Position, an der das eigene Raumschiff zerstört wurde. Wer dagegen ohne Hilfe spielen möchte, oder wenn der Roboter schlicht zu nervig ist, der läßt ihn einfach eingespart.

Zur Verteidigung gegen die Minen-Roboter schweben in den Gängen und Hallen jede Menge Extras herum. Wie im ersten Teil stehen dem Kämpfer Schußwaffen und Raketen zur Verfügung. Den Allround-Laser gibt es jetzt zum Beispiel in sechs Stufen. Bei der Hochgeschwindigkeits-»Vulcan«-Kanone ist als Alternative die »Gauss«-Kanone hinzugekommen, deren Wirkung man am besten mit der von Kanonenkugeln vergleichen kann. Die »Spreadfire«-Kanone, die immer abwechselnd drei Schüsse horizontal und vertikal abschießt, hat in Form der »Helix«-Kanone Nachwuchs bekommen. Die Neue schießt immer fünf kleinere Schüsse scheibenwischerartig von links nach rechts und wieder zurück in die Gewölbe.

Auch die grüne und durchschlagkräftige »Plasma«-Kanone hat einen Partner: Die Schüsse der »Phoenix«-Kanone prallen von Wänden ab (günstig zum Um-die-Ecke-Schießen), können bei unsachgemäßem Einsatz aber das Schiff beschädigen.

Bei den Raketen gibt es alle aus dem ersten Teil bekannten Waffen. Sehr praktisch ist die »Guided«-Missile, deren Flugbahn der Spieler lenken kann. Während des Fluges zeigt ein Display den Blickwinkel der Rakete. Mit dieser kommt der Spieler auch an Feinde heran, ohne sich in unmittelbare Gefahr zu geben. Die »Flash«-Missile blendet die Gegner mit einem hellen Blitz. Neben den normalen Minen gibt es jetzt auch galden schimmernde »Smart«-Mines, die bei einem Treffer in Energiebälle zerplatzen, welche wiederum die Gegner verfallen.

Weitere praktisches Kleinod: Der »Energy/Shield-Converter« zweigt Energie von den Waffen ab und führt diese den



Eine der vielen Zwischensequenzen: Der Spieler flieht aus der explodierenden Mine.

boris schneider

Warauf legen Sie mehr Wert: Nan-Stop Action ohne große Strategie? Kleiner Baller-Zwischensnack? Legen Sie sich Duke Nukem 3D zu. Aber wenn Sie wirklich tief in eine Spielwelt eintauchen wollen, ist Descent 2 die neue Referenz. Hier wird nicht auf Gags und Grafik gesetzt; viel mehr sind intelligente Gegner die Herausforderung. Natürlich werden wieder manche Spieler schreien, es sei »langweilig«. Descent 2 ist

auch kein Programm für Leute mit kurzer Reaktionszeit und hahem »Kill-pra-Sekunde«-Faktor. Zudem die dreidimensionale Levelstruktur wirklich kompliziert ist – die Automap macht auch in Descent 2 nicht alles offensichtlich. Wenn Sie aber Vergnügen daran haben, Gegner nicht nur abzuballern sondern auszutricksen, dann wird Sie die Gegnerintelligenz von Descent 2 ein paar Wochen an den Bildschirm fesseln.

DUKE NUKEM 3D



Es ging alles ganz schnell: Gewissenlose Aliens landeten auf der Erde - und schon kurze Zeit später fanden sich die Menschen auf der Liste der aussterbenden Lebensformen! Die Chancen stehen 1 : 1 Million - aber DUKE NUKEM weiß, was er zu tun hat...

"Wer auf 3D-Ballerorgien steht, wird dieses Programm lieben: So schön war bisher kein 3D-Shooter. Die Level sind spannend designt, abwechslungsreich und trotz SuperVGA auch auf kleineren Rechnern noch sehr schnell. (...) Besonders gut gefallen mir die vielen kleinen Details, die eingebaut wurden." - SUPER - Peter Steinlechner, Power Play (2/96)

"It makes pretty much every PC game we've ever seen **** includen - look slightly dull. Honestly!"

"Es lässt nahezu jedes andere PC-Spiel - inklusive **** - das wir gesehen haben, ziemlich langweilig aussehen. Ehrlich!" - PC Gamer (England)

"The Build engine's flexibility means that pretty much anything goes in DUKE NUKEM 3D."

"Die Build-Engine ist so flexibel, daß in DUKE NUKEM 3D ziemlich alles möglich ist." - Edge Magazine (Engl.)

"Selten hat ein 3D-Aktionsspiel so viel Spaß gemacht wie Duke Nukem 3D. (...) Duke Nukem 3D ist wie ein guter Actionfilm: Geradlinig, hart und ehrlich - eben unterhaltsam." - Florian Stangl, PC PLAYER 3/96

DUKE NUKEM 3D
(SHAREWARE)

86%

PC-PLAYER 3/96

**VORSICHT:
NICHTS FÜR
SCHWACHE
NERVEN!**

**VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE BISHER
GESEHEN HABEN!**



UNGLAUBLICHE FEATURES*:

- zukunftsweisende 3D-Engine
- SVGA-Auflösungen bis 800 x 600
- Netzwerk/Modem-Play bis 8 Spieler
- Interaktive 3D-Umgebung: Gebäude, Monitore, Kameras, Fenster, Brücken u.v.m. können zerstört werden!
- Effektvolle Waffen, wie leuchtend gelbe Granaten und Laserbomben
- ultrarealistische Soundeffekte und letzte Musik!

* technische Änderungen vorbehalten

FAST ALLES IST MÖGLICH:

- Springen, Kriechen, Ducken, Schwimmen, Tauchen, Fliegen...
- Bewegen Sie sich auf dem Mond oder fahren Sie mit U-Bahnen, Space Shuttles, Aufzügen u.v.m.!

DUKE NUKEM 3D

CeBIT'96
HANNOVER
14. — 20. 03. 1996
HALLE 9, EG / STAND F43



CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

CompuServe: 100022,274
Internet: <http://ourworld.compu-serve.com/homepages/CDV>

**FAX (0721)
9 72 24-24**



**(0721)
9 72 24-0**



CENTRE GOLD

Developed by 3D Realms Entertainment. All rights reserved.
Distributed by FormGen. All other trademarks are the property of their respective owners. WWW Site (<http://www.3drealms.com>)
CIS (Keyword Realms) • Software Creations BBS (508) 368-7036

FormGen
INCORPORATED





Jede der sechs Welten hat andere Grafiken und Eigenschaften, von Eisplaneten bis zur organischen Alien-Welt.



Die Aktionen des Guide-Bats werden ebenfalls immer in einem Fenster angezeigt.

Schilden zu. Das funktioniert nur, wenn das Schiff mehr als 100 Energie-Einheiten gespeichert hat. Das »Headlight« ist ein Scheinwerfer, der dunkle Gänge beleuchtet. Dadurch sieht der Spieler zwar mehr, verbraucht aber gehörig Energie. Mit dem »Afterburner« kann der Kämpfer in Hochgeschwindigkeit durch die Gänge fliegen und ein kurzer Feuerstoß mit dem Afterburner katapultiert das Schiff aus der Flugbahn ankommender Geschosse.

Die Minenschächte des zweiten Teils sind mit einem Hauch von Adventure-Feeling gespickt. Zum Beispiel lassen sich bestimmte Türen erst dann öffnen, wenn der Spieler einen Schalter gefunden und zerschossen hat. Sehr oft sind diese Schalter an entfernten Punkten im Labyrinth angebracht, so daß sie erst einmal gefunden werden wollen.

Wie im ersten Teil gibt es in den Minen Lichtquellen in Form von Lampen. Allerdings kann der Spieler diese jetzt auch zerschießen, so daß er während eines wilden Getümmels schnell im dusteren sitzt.

Zum Glück gibt es die Leuchtraketen (Flares), die kurze Zeit die Umgebung erhellen.

Neben Lavafüssen gibt es dieses Mal auch Wasserflächen, die im Gegensatz zur Lava nicht gefährlich sind, sowie »Vorhänge« aus Wasser- und Lavafällen. Durch diese kann der Spieler hindurchfliegen, wobei auf der anderen Seite ziemlich oft ein Gegner lauert.

Auch technisch haben die Entwickler das Spiel general-überholt. In Super-VGA verwenden die Programmierer feinere Texturen und die höheren Auflösungen sind wesentlich flatter geworden. Mit der Medium-Auflösung (320 x 400) ist ein DX4/100-Computer keinesfalls überlastet. Beim Multiplayer-Modus gibt es wie gehabt die Möglichkeit »Jeder gegen Jeden«, »Jeder gegen Jeden mit Robotern dazwischen«, »Team gegen Team« und »Alle zusammen gegen die Roboter« zu spielen. Kräftig zugelegt hat das Spiel bei den Variationen dieser Spielarten. So können die Spieler die Lichter auf »unzerstörbar« schalten, alle Waffen im Level gegen Schilde und Energie tauschen oder eine vorher festgelegte Anzahl an Abschüssen einstellen. Erst wenn diese Anzahl erreicht ist, geht es in den nächsten Level.

Das Spiel hat 24 Levels, aufgeteilt in 6 Welten mit jeweils 4 Levels. In jedem vierten Level wartet ein besonders hartnäckiger Endgegner und außerdem gibt es in jeder Welt einen geheimen Level, was die Gesamtzahl auf 30 erhöht. Die Musikunterhaltung besteht wahlweise aus Soundkarten-Musik oder aus Audio-Tracks, die von der CD gespielt werden können. (hfr)



Die Automap kann jetzt auch in SVGA angezeigt werden; die Levelstruktur wird dadurch aber auch nicht immer glasklar.

Haß und Liebe liegen auch bei Computerspielen nahe beieinander. Selten habe ich bei einem Spiel so oft wutentbrannt den Rechner abgeschaltet – allerdings nur, um meinen PC wenig später reumütig wieder einzuschalten und Descent 2 nochmal zu starten.

Das Ding hat was – auch wer kein reiner 3D-Baller-Fetischist ist, aber auf gut gemachte Action steht, kann sich der spannenden Atmosphäre kaum entziehen. Fies-intelligente Gegner mit höchst unterschiedlichen Bewegungs- und Verhaltensmustern, effektive

neue Waffen, ausgeklügeltes Leveldesign und einfache Bedienung: Alles ist durchdacht. Mir hat es im Netz im Coop-Modus am besten gefallen, mich frech hinter Henkris Rücken zu verstecken, während er die Bahn freischießt. Aber auch gegeneinander macht es Spaß, zumal starke Spieler ein Handicap bekommen können.

Ungeübte Gelegenheitsballerfreunde und Neulinge seien allerdings gewarnt: Die riesigen verwinkelten Levels mit ihren vielen verschiedenen Ebenen bergen extreme Frustration.

monika stroschek

descent 2

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 No Thruster
 Stereo
 5 Player
 General MIDI
 Crisis
 CD-Audio
 MIDI

Spiel-Typ: 3D-Action
Hersteller: Interplay/Parallax
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: —
Spieltext: Englisch (wenig)
Sprachausgabe: Englisch (wenig)
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfehlen: 486er DX4 (VGA), Pentium 90 MHz (SVGA), 8 MByte RAM, Flugsimulations-Joystick
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
CD-Belegung: ca. 200 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 8 (Netzwerk, 2 bei Modem)

Endlich können Sie
mit Ihrer Maus so richtig
schön bummeln gehen.

**Lucky Strike
Originals.**

Exklusiv bei Lucky Strike Originals Mail:
die schönsten amerikanischen Klassiker
vom Buck Kaffee bis zur Popcornmaschine.

Internet Shop:

<http://www.Lucky-Strike-Originals-Mail.de>

Fax: 0 28 61 / 9 28 28

Telefon: 0 28 61 / 9 24 24

Unter dieser Nummer können Sie auch den
Lucky Strike Originals Katalog bestellen.

**LUCKY
STRIKE**
ORIGINALS



DIE MACHER VON DESCENT

Wer steckt eigentlich hinter den 3D-Routinen von Descent und wie wurde die Intelligenz der Roboter programmiert? Exklusiv für PC Player packen die Entwickler aus.

Descent war das erste Spiel von Parallax Software. Die Firma wurde 1993 von Matt Toschlog und Mike Kulas gegründet. Vor Parallax arbeiteten die beiden für Sublogic und Looking Glass, wo sie Simulationen und 3D-Routinen entwickelten. Ende Februar konnten wir Mike und Matt interviewen; sie hatten gerade das Master mit der endgültigen Descent-2-Version an Interplay geschickt, räumten nach Monaten das erste Mal die Schreibtische auf und orderten auf Firmenkosten jede Menge Pizza und Bier. Mit beim Interview dabei war noch Rusty Buchert, Produzent bei Interplay und der Kontaktmann des Parallax-Teams.

PCP: Hat Euch die Shareware-Version von Descent 1 was gebracht? Ist Descent dadurch erfolgreicher geworden?

MATT: Ich würde mir nie ein Spiel kaufen, ohne es angespielt zu haben, also ist es nur fair, daß wir unseren Kunden die gleiche Chance bieten. Außerdem hatten wir jede Menge gutes Feedback von den Leuten bekommen, die die Demo spielten.

PCP: Descent ist in Deutschland nicht zuletzt deswegen beliebt, weil es Gewaltdarstellungen mit Blut vermeidet. Wie steht ihr zu der Sache mit der Gewaltspirale in Spielen?

MIKE: Es hätte das Spiel für mich kaputt gemacht. Ich halte gar nichts von sinnloser Gewalt in Spielen, Filmen, Liedtexten oder sogar einem Eishockeyspiel. Es gibt Leute, die mögen die Gewalt, und die haben schon eine ganze Menge Spiele, aus denen sie auswählen können.

PCP: Einige Leute haben sich ja mit dem doch recht komplexen Leveleditor »Devil« von Achim Stremplath angefreundet und neue Levels gebaut. Habt Ihr daraus neue Ideen für Euch schöpfen können?

MATT: Nicht wirklich. Aber es hat uns schon beeindruckt, was einige der Levelbastler fertiggebracht haben. Eine Sache, die ich in den Heimarbeitersleveln »cool« fand, von der wir aber in unseren immer absichtlich Abstand nehmen, sind die Geometrie-Tricks, wie etwa zwei nicht verbundene Räume, die trotzdem die gleichen 3D-Koordinaten haben.

RUSTY: Mein Favorit ist der vierdimensionale Hyper-Würfel den gleich zu Anfang jemand ge-

baut hat.

PCP: Und wie haltet Ihr es mit den Level-Editoren für Descent 2? Wollt Ihr wieder die Spezifikation offen legen?

MIKE: Natürlich! Ich freue mich schon auf die Sachen, die die Levelbastler mit den D2-Features anfangen.

RUSTY: Wie ich das mitgekriegt habe, hat der Editor-Programmierer anhand der Demo schon das D2-Format herausgekriegt. Achim ist wirklich ein heller Bursche...

PCP: Wie ist das jetzt mit den 3D-Grafikkarten; diverse Hersteller behaupten, Ihr würdet Descent-2-Versionen speziell für sie programmieren.

RUSTY: Der einzig absolut sichere Port ist für die neue Diamond Stealth mit dem S3 ViRGe Chipsatz. Plus einige andere, die wir demnächst ankündigen.

PCP: Die Künstliche Intelligenz der Roboter in Descent 2 scheint ja ziemlich ausgefeilt zu sein. Erzählt doch ein bißchen, wie Ihr die entwickelt und programmiert habt.

MIKE: Klar. Das sind etwa 4000 Zeilen des häßlichsten C-Codes, den ich hoffentlich nie mehr in meinem Leben sehen muß. Jetzt, wo das Master aus der Tür ist, werden wir ihn ausdrucken und dann rituell verbrennen.

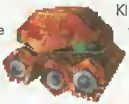
MATT: Das meiste sind spezielle Routinen für einen bestimmten Zweck. Wir hatten eine Idee, was ein Roboter in einer bestimmten Situation machen soll, und addierten den entsprechenden Programmcode. Daraus wuchs dann ein ziemlich kompliziertes Gestrüpp.

MIKE: Wir schauten Spielern zu, wie sie sich im Netzwerk-Modus verhielten, und kopierten die Taktiken. In D2 versuchen die Roboter wirklich, sich von hinten anzuschleichen. Eigentlich offensichtlich, aber während D1 kam uns die Idee einfach nicht.

Eine Sache, die die Roboter wirklich intelligent erscheinen läßt, ist deren Fähigkeit, dem Beschuß auszuweichen. Wenn sie einfach nur ausweichen und gegen eine Wand knallen würden, sagt keiner, sie sind »dumm«. Aber wenn sie sich hinter einer Wand verstecken und nach ein paar Sekunden wieder hervorkommen, um erneut auf dich zu schießen, dann wirken sie sehr intelligent.

Ich glaube, daß der »Erfolg« der Intelligenz in Descent in der Branche auch endlich das Gefühl weckt, das KI zu lange hinter der Grafik zurückstecken mußte, die immer wieder upgegradet wurde. Jetzt bastelt fast jeder an echten 3D-Engines, die alle Freiheitsgrade nutzt, und deswegen wird die

KI immer wichtiger. Gegner-Intelligenz wird dann ein wichtiger Punkt, um sich von der Konkurrenz abzuheben. (bs)



MINENRÄUMER

**Schneller als die Explosion:
Hier sind die ersten Tips zu
»Descent 2«!**

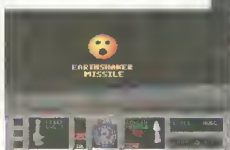
Wer intensiv testet, hat auch ein paar Tips: Sa kannten wir in Descent 2 schon einen Geheimgang entdecken und haben die van der Shareware-Version bekannten Cheatcodes zusammengefaßt.

Allgemeine Tips

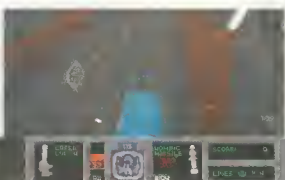
Der Guidebot ist nicht nur ein Schlüsselsucher; fliegt er in unbekanntes Terrain, sollten Sie den Blick auf die Guide-Bot-Kamera einblenden (Shift+F1/F2), damit Sie vorab wissen, wo gefährliche Gegner sitzen. Die Levels sind so groß, daß der Abwurf einer Orientierungsmarkierung hilfreich sein kann, zumal sie optional im Kamerafenster angezeigt werden. Das »Headlight« ist zum Ausleuchten der Räume zwar eine feine Sache, saugt aber erstens am Energievorrat und zieht zweitens die Gegner magisch an. Es schadet nicht, darauf zu verzichten, um sich aus einer dunklen Nische heraus an einen Roboter anzupirschen und aus dem Hinterhalt auf ihn zu feuern. Eine äußerst praktische Waffe sind die Smart-Mines: wenn Sie eine davon ablegen und aus gebührender Entfernung darauf schießen, dann verfolgen die frei werdenden Schüsse den nächstbesten Gegner.

Tips zu einzelnen Levels

Die ersten drei Abschnitte dürfen in der Demo-Version schon geübt werden, deshalb beginnen wir unsere Tips mit dem 4. Level. Dort wartet gleich zu Beginn ein fetter, superstarker Roboter, der mit Homing Missiles gut ausgestattet ist. Er ist nur aus sicherer Distanz erfolgreich zu bekämpfen. In Level 5 ist am Anfang linker Hand in einer der Wände eine Automatic-Tür verborgen. Dahinter findet man vier Bamben und ebenso viele Homing Missiles. Für die extrem potenten Roboter in der nächsten Halle braucht man aber den Laser,



Die "Earthquake Missile" mit ihrer durchschlagenden Wirkung gibt es das erste Mal in Level 18.



Das ist die Wand, auf die in Level 5 gefeuert werden muß, das rot-blaue Flimmern ist der Eingang zum Geheimlevel.

mit dem man aus der Deckung heraus die blau-weiß gestreiften Gesellen bekämpfen muß. In Level 7 wartet eine Art Kamikaze-Roboter, der sich auf Sie stürzt, um sich mit Ihnen zusammen in die Luft zu sprengen, außerdem sitzt in dem Level ein Mehrfach-Mercury-Schütze,

den man ebenfalls möglichst meiden sollte. Im 9. Level schweben die Waffen oder Energie oft sehr knapp über der schildzerstehenden Lava, beim Auf sammeln also vorsichtig sein. Ein ganz übler Bursche treibt in Level 10 und 11 sein Unwesen: Er zieht Schiffsenergie ab, wenn man ihm nicht aus dem Weg geht. Ein gelegentlicher Blick nach hinten verhindert unliebsame Überraschungen.

Secret Levels

In jeder der sechs Welten gibt es einen Geheimlevel. Einen verraten wir Ihnen schon jetzt: Wenn Sie zu Beginn des fünften Levels in der großen Halle schweben, drehen Sie sich leicht nach links und lassen sich absinken. Sie sehen nun eine schwarze Wand, während links der Guide-Bot in seinem Käfig fliegt. Wenn Sie nun die Wand vor sich etwas oberhalb der Käfighöhe beballern, öffnet sie sich. Schnell hineingeflogen, landen Sie im Geheimlevel. (ms)

DIE CHEATS

Folgende Cheats funktionieren bei der Demo-Version von "Descent 2" und auch bei unserer Testversion; Parallax hatte auch nicht vor, die Codes zu ändern, trotzdem geben wir Sie Ihnen nur ohne Gewähr.

MOTHERLODE:	alle Waffen
CURZGOAT:	alle Schlüsseln
ALIFALATL:	alle Extras
YINGERMAN:	Unverwundbarkeit
JOSHUAAKIRA:	Waffen prollen von Wänden ab
WHAMMAYOOM:	Level frei anwählen
PIGFARMER:	Feinde flüchten

Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
Täglich
9-18 Uhr
17.-21.4.96

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

**Westfalentallen
Dortmund**

Messezentrum Westfalentallen Dortmund

Reinhardtstr. 200 • 44139 Dortmund • Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 • Telefax: 02 31/12 04-676 u. 880 • Btx: westfalentallen#

Weitere lokale Informationen per Faxabrt:
08 81/99 88 52 01 30
„Polling“ stellen, wählen und starten.)
(Fargerät auf „Abruf“ oder

Schlossplatz 19
Tel. (05021) 910416

[illegible]82 Nienburg
Lageplan 12

Postfach 19
Telefon:

5021) 910 416

21) $910\ 403 + 910\ 404$

unkt der Drucklegung dieser Zei-
erbar – Vorbestellungen möglich.

DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahme-

versandkostenfrei. Es gelten
Allgemeine Geschäftsbedingungen.

...igerung müssen wir 25% der
...adenersatz verlangen.
...and – keine indizierten Spiele!

EARTHWORM JIM 1+2

EINE DOSE VOLL WÜRMER

Die Spieleindustrie im Wurm-wahn: Einen Monat nach der Windows-Umsetzung des Kassen-Klassikers »Earthworm Jim« folgt jetzt eine DOS-Version. Sie enthält zusätzlich Teil 2 des durchgeknallten Jump-and-Runs.

Einer der begabtesten Mitarbeiter der Videospielefirma »Shiny Entertainment« sitzt weder bei den Programmieren noch bei den Designern. Vielmehr ist es der Typ, welcher das Kunststück fertigbrachte, die PC-Umsetzungsrechte an »Earthworm Jim« gleich zweimal zu veredeln. Seit ein paar Wochen steht Activisions Version für Windows 95 in den Händlerregalen. Damit nicht genug: Das Saftgald-Imperium schickt jetzt sein Label Rainbow Arts in die Schlacht, um eine konkurrierende DOS-Version eben jenes Regenwurm-Renners laszuzulassen. Und die hat nach eine besondern Gag: Sawahl der erste Jim als auch Nachfolgespiel »Earthworm Jim

2« stecken in der Schachtel. Beide Teile wurden auf separate CDs gepreßt. Weniger die Datenmenge, als vielmehr die Verwendung von Audio-Tracks für technisch perfekte Musikuntermalung sorgte für den Platzbedarf.

»Earthworm Jim 1« unterscheidet sich spielerisch und grafisch nicht von Activisions Win-95-Version. Der kringelige Held steigt in einen Kampfanzug, um hüpfend, handelnd und schießend eine liebliche Prinzessin zu retten. Selbige befindet sich in den Fängen von Psy-Craw, dem Erzschorken der wiedererkäuenden Mächte. Und falls Sie mal

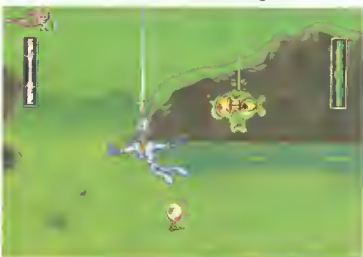
als Regenwurm reinkarniert werden, können Sie Jims Abneigung gegen Kühe sicherlich bald nachvollziehen: Entweder



Dicker Kopf: Nach einer Ladung Helium schwebt Jim ballonisiert nach oben. Sie steuern ihn nach links nach rechts, um den Glühbirnen auszuweichen.

wird man van den Viechern zu Tode getramptelt, verschluckt oder inhaliert – sehr erhebend. In seinem wackeren Kampf durch riesige Levels setzt Jim Wurmpetische und Laserblaster ein. 3D-Wettrennen gegen Psy-Craw, Reitstunden auf einem bissigen Hamster und das Bungee-Duell gegen einen fieslen Schleimklumpen gehören zu den zahlreichen Höhepunkten des abwechslungsreichen Reaktionstests.

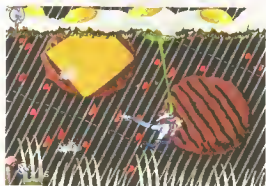
Die zwerchfellerschütternde und dabei spielerisch erfreulich schlaue Wurmkur war var rund zwei Jahren ein Superhit auf Mega Drive und Super Nintendo. Kein Wunder, daß die nach weiteren Jim-Eskapaden verzückt lechzende Videaspielder-Gemeinde inzwischen mit einer Fortsetzung bedacht wurde.



Hier eine Szene aus Earthworm 1, das quasi als Banus mit van der Portie ist. Jedach nicht zu verwechseln mit der Windows-95-Fassung von Activision, die nur Teil 1, aber nicht den Nachfolger enthält.



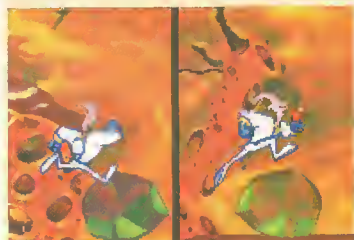
Im Cholesterin-Level erledigen wir einen tückischen Satzstreuer mit Haming Missiles...



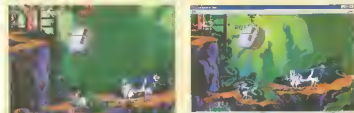
...und schwingen dank Glibberfreund Snott saueran über die pieksigen Gabeln hinweg.

DER KLEINE UNTERSCHIED?

Rainbow Arts programmierte die neue DOS-Version von Earthworm Jim. Bereits letzten Monat testeten wir die Windows-95-Fassung von Activision. Gibt es grafische Unterschiede? Im Prinzip nein, wie unser Vergleich zeigt. Beide Fassungen bieten die gleiche Auflösung und 256 Farben.



2 x Jim, wie er im »What the Heck«-Level auf einem Diamanten lachspurtet. Links sehen Sie die DOS-Version von Saftgald, rechts die Windows-Fassung von Activision. Auch in der Vergrößerung sind keine qualitativen Unterschiede feststellbar.



Links wieder DOS, rechts Windows 95: Auch diese markante Kuchzene ist in beiden Versionen gleich.

Und die ist bei Rainbow Arts' DOS-Version mit von der Partie, während sich Activisions Windows-Beitrag ausschließlich Earthworm Jim 1 widmet.

An den bewährten Protagonisten und dem forbenfrohen Comicgroß-Stil wurde bei »Earthworm Jim 2« natürlich nicht gerüttelt. Doch neben neuen Levels und noch bizarreren Gegnern gibt es auch einige spielerische Änderungen zu vermelden. Mitten in einem Sprung setzen Sie durch erneuten Feuerknopfdruck Jims Kumpel Snott ein. Der grüne Glibbergeführte bietet Halt an manchen Oberflächen und wird so als

heinrich lenhardt

Humor in Computerspielen ist selten, geht zu allem Überdies meist ohnehin daneben und/oder auf Kosten des Spieldesigns. Earthworm Jim macht um alle drei Fallstricke einen weiten Bogen: Die aberwitzigen Slapstick-Einlagen strahlen nicht nur vor Phantasie und Liebe zum Detail, sondern werden auch in herausfordernd aufgebauten Levels pointiert eingesetzt. Wer nach unserer mysteriösen Ankündigung in der letzten Ausgabe geduldig war, wird diesen Monat belohnt. Die DOS-Version von Earthworm Jim bietet Grafik und Spielwitz auf dem Niveau der Windows-Version – aber einen entschei-

denden Bonus. Earthworm Jim 2, ein ebenso ausgewasener wie umfangreicher Nachfolger, ist mit von der Partie. Selbst wer Windows-Kamfort schätzt, kommt in Versuchung. Doppelte Wurm-Power für einen fairen Preis – da kann man nicht jammern. Es gibt also nach ein Actionbelen jenseits großschichtiger 3D-Blutwurst-Ballerien. Freunde witziger Jump-and-Runs bekommen mit dem zweifachen Jim ein prächtiges Preis/Leistungs-Zuckerl geboten. Wer die Windows-Version schon hat, sollte nicht allzu sehr grollen: An Jim 1 alleine spielt man schließlich auch ein ganzes Weichen.

dynamic soft

CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	MYST	DV	75,95
Adios Soccer	DV	69,95	Nascar (Win 95)	DV	1. Verb.
AH 64 Longbow	DV	85,95	Navy Strike	DV	94,95
Alban	DV	85,95	NBA Live 96	DA	1. Verb.
Anvil of Dawn	EV	79,95	Need for Speed	DV	85,95
Ascendancy	DV	81,95	Network 3	DV	85,95
Battle Isle 3	DV	85,95	NHL Hockey Classic	DA	39,95
Batman Forever	DV	1. Verb.	NHL Hockey 95	DV	78,95
Bermuda Syndrome	DA	85,95	Panzer General 2	DV	75,95
Bungie	DV	69,95	Perfected Pinball	DA	45,95
Blasfem (Screenart)	DA	59,95	Phantasmagoria	DA	90,95
Bundesliga M. Hattrick	DV	75,95	Pinball 95	EV	59,95
Bureau 13	DV	24,95	Pinball Wizard 2000	DA	69,95
Buried in Time	DV	79,95	Pinball World	DA	69,95
Caesar 2	DV	79,95	Pitfall: The Mayan Adventure	EV	79,95
Capitulum	DA	79,95	Pole Position	DV	89,95
Caribbean Disaster	DV	84,95	Police Quest SWAT	DV	1. Verb.
Championship Manager 2 DV	DV	89,95	Pro Pinball: The Web	DV	59,95
Chewy-Flucht von F3	DV	75,95	Psycho Pinball	DV	71,95
Command & Conquer DV	90,95		Sam Soccer	DV	79,95
Com.&Conq. Mission CD	DV	34,95	Sam Trainer 2	DV	72,95
Com. Aces of the Deep	DV	85,95	Raven Project	DV	59,95
Cyberdome 2	DV	89,95	Rayman	DA	73,95
Cyberdome 2	DV	89,95	Rebel Assault 2	DV	71,95
Der Clau & Profisch	DV	34,95	Rebel Assault 2	DV	83,95
Der Druidenzirkel	DV	71,95	Riddle of Master Lou	DV	89,95
Der Seelenturm	DV	79,95	Sea Legends	DV	79,95

Command & Conquer Der Ausnahmestand DV 34,95

Destruction Derby	DA	89,95
Die Stäbchen	DV	39,95
Die Stäbchen 2	DV	85,95
Dime City	DV	79,95
Duke Nukem 3D (Shw.)	DV	19,95
Earthworm Jim (Win95)	DV	69,95
EF 2000 (TFX)	DV	89,95
Entenflug	DA	63,95
Fade to Black	DV	85,95
FIFA Soccer 96	DV	78,95
Formula One Grand Prix	DA	39,95
Formula One Grand R 2	DV	94,95
Frankenstein (Win 95)	DA	79,95
Gabriel Knight 2	DV	83,95
Grand Prix Manager	DV	84,95
Hattrick	DV	78,95
Heart of Darkness	DV	89,95
Hell	DV	29,95
Heaven	DA	69,95
Hight Octane	DV	39,95
Hugo 3	DV	75,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95

Wing Commander 4 DV 99,95

T.F.X.	DA	39,95
T.M.E.K.	DA	79,95
The Dig	DA	71,95
The Hive (Win95)	DA	65,95
This means War (Win95)	DV	85,95
Thunderhawk 2	DV	79,95
Tilt 1	DA	67,95
Tilt 2	DA	59,95
Time Gate: Knight's Chase	DV	84,95
Ton's Passage	DV	94,95
Transport Tycoon deluxe	DV	84,95
US Navy Fighters Gold	DV	85,95
Virtual Kartis	DV	89,95
Vollgas	DV	89,95
Warcraft 2	DV	79,95
Warhammer	EV	79,95
Westward Compilation	DV	79,95
Wetlands	DA	69,95
Wing Commander 3	DV	78,95
Wildchase	DA	69,95
Winans	DV	69,95
WWF Wrestlemania	DA	84,95
Z	DV	69,95
SideWinder & Furry 3 Jays & Spiel	DV	119,95
Wingman Extreme	Jayskyt	99,95

Versandkosten: Hochrechnung 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlungsvergütung) = Vorkasse 4,95 DM
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2
• 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Leadenalok: Kruzensteinstr. 12 • 78224 Singen/htwl.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kautionspauschale von 25,00 DM.
Vh. Winter • Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten • Lagerpreise können variieren



Welpenwache in der Zwischenrunde: Jim muß den Nachwuchs von Peter Puppy zum Trichter am rechten Bildrand befördern.

Instant-Seil eingesetzt. Auch die Waffenauswahl ist größer geworden: Mit einem extra Knopf wechseln Sie zwischen den verschiedenen Blastervarianten. Neben eher konventionellen Kalibervarianten wie dem Dreifachschuß gibt es auch so verquere Modelle wie das klebrige Seifenblasen-Gewehr. Munition fürs Waffenarsenal muß unterwegs eingesammelt werden. Nur die aus Jim 1 bekannte Peitsche steht immerfort und unentgeltlich zur Verfügung.

Neben den Absurditäten der eigentlichen Levels wirken bei Teil 2 besonders die Bonusrunden sehr ausgefeilt. Mal muß Jim fallenden Großmüttern aus-



Großangriff der fallenden Omas – ein furchtbarer Kampf-wurm meistert auch diese mörderische Herausforderung!



Das Wettrennen mit Psy-Crow sollte Jim nicht verlieren. Erreicht der Schurke zuerst den Schalter, macht er unseren Helden mit felsbröcklen platt.



im Wettbewerb

Rainbow Arts kommt spät, aber gründlich. Zum einen ist die DOS-Version eine Erlösung für alle Spieler, die nach nicht auf Windows 95 umgestiegen sind. Zum anderen gibt es einfach mehr Jim fürs Geld: Der extrem gute zweite Teil ist mit dabei, was einen Punktversprung gegenüber Activisions sauberer Windows-Version rechtfertigt. Die anderen PC-Jump-and-Runs folgen im Regenwurm-Schatten: Anspruchsvolle Hüpfaktion serviert Pitfall, während UBI-Softs Rayman auf die wuckersüß & herzig-Masche setzt. Zarro bleibt unangefacht auf der Loser-Position.

EARTHWORM JIM 1+2 (DOS)	83
Earthworm Jim (Win 95)	81
Pitfall – Mayan Adventure	79
Rayman	74
Zarro	35



Zwischendurch fegt Jim im Isometrie-Loak über einen reinrassigen Bollerlevel.

weichen, dann ist er als Welpenretter gefragt. Psy-Crow wirft den Nachwuchs von unserem vierbeinigen Freund Peter Puppy aus dem Fenster; Jim läßt die Bagage mit einem Sprungtuch zum besorgten Hundevoter abprallen. Dazu kommen Einlogen wie ein Boller-Abschnitt mit isometrischer Grafik oder eine kleine Flipper-Reminiszenz. Schwere Schweine werden zum Öffnen von

Durchgängen herumgetragen und Jim nippt gar an einer Pulle Helium, um der Decke eines ellenlangen Vertikallevels entgegen zu schweben.

Beide Teile bieten drei verschiedene Schwierigkeitsgrade. Der Spielstand wird nicht automatisch auf Festplatte gesichert wie bei der Windows-Version. Vielmehr müssen Sie sich bei Jim 1 etwas umständlich Paßwort-Symbole notieren, die nach der Bewältigung eines Levels angezeigt werden. Bei Jim 2 merkt sich das Programm

Ihren Fortschritt. Allerdings muß man hier vier Symbole pro Level aufsummieren, um diese Stufe in Zukunft überspringen zu können. Für höchste Steuerungsgenüsse unabdingbar ist ein Game Pad: Earthworm Jim nutzt die vier Feuerknöpfe von Gravis-kompatiblen Modellen aus. (hl)

earthworm jim 1+2 [dos]

320 x 200 Pixel **640 x 480 Pixel**
1024 x 768 Pixel **16-/32bit**
S'Blaster Mono **S'Blaster Stereo**
General MIDI **Gravis Ultrasound**
CD-Audio **AVI 32**

Spielart: Jump-and-Run
Hersteller: Rainbow Arts
Ca.-Preis: DM 80,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Englisch; wenig
Sprachausgabe: -
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Sehr gut
Sound: Gut

Minimum: 486sx (66 MHz), 8 MByte RAM,
Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1 MByte
CD-Belegung: ca. 80 MByte
+ Audiotracks (2 CDs)
Anzahl Spieler: 1



ABSOLUTE ZERO

Vorsicht, Wortspielgefahr: Wer sein Weltraumactionspiel »Absolute Zero« nennt, riskiert Witze über den absoluten Nullpunkt, wenn es um die Wertung geht.

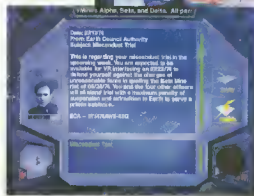
Die Menschheit hat sich im 24. Jahrhundert im ganzen Sonnensystem breit gemacht und nutzt alle verfügbaren Ressourcen, um immer weiter in den Weltraum vorzudringen. Selbst die widrigen Verhältnisse auf dem eisigen Jupitermond Europa vermögen die Expansionsbemühungen der Menschen nicht mehr zu stoppen. Erst die Angriffe feindseliger Aliens auf menschliche Minenkalanien stören den Vorwärtsschub.

Mit nicht viel mehr als einer Bergbau-Ausrüstung muß der Spieler in den folgenden Missionen die Menschen vor den aggressiven Aliens retten. Es stehen sieben verschiedene Vehikel zur Verfügung, mit denen Sie via Luft- und Landweg auf die kristallin strukturierten Außerirdischen ballern. Sie bewegen Ihr

Gefährt durch texturierte 3D-Grafiken in Super VGA und können insgesamt auf circa 15 verschiedene Waffensysteme zurückgreifen. Neben den üblichen Bordinstrumenten wie Radar und Zielvorrichtungen gibt es sechs verschiedene Ansichten der 3D-Grafik. Vier davon sind Außen-Perspektiven, zwei zeigen das Geschehen aus der Pilotenperspektive (mit und ohne »virtuelles«, sprich scrollendes Cockpit). Der Funkverkehr in



Ein Blick aus dem Cockpit während eines Luftkampfes in VGA. Einige Grafikdetails sind abschaltbar.



Vor E-Mails ist kein Held sicher; auch zahlreiche andere Kommunikations- und Info-systeme stehen zur Verfügung.

englischer Sprachausgabe hält Sie über Kampfesgeschehen und Auftrag auf dem laufenden. Beispielsweise geht es darum, bedrängte Kämpfer zu unterstützen oder Sonden abzuwerfen. Joystick, Maus und Tastatur werden genutzt, wobei es per Maus leicht zippelig wird, per Keyboard oder Joystick geht es etwas besser. Ein

besonderer Trick in der Handlung ist, daß Sie nach und nach in verschiedene Personen schlüpfen und so die Details der Story aus unterschiedlichen Blickwinkeln sehen. Sie haben dann Zugriff auf die Tagebücher der Personen, können deren E-Mails lesen oder die Nachrichten verfolgen. Als Hilfe nach Mißerfolgen gibt es außerdem Missionstips. Das Spiel wird unter dem anfangs eingegebenen Namen gespeichert und kann bei der zuletzt mißlungenen Mission wieder aufgenommen werden. (ms)



Eine Bodenmission im Canyon in Außenansicht (Super VGA).

monika staschek

Nicht Fisch (sorry Henrikl), nicht Fleisch, ist das, was uns Domork hier aufleuchtet. Schön und gut: Die Story ist liebevoll ausgearbeitet, wird aber in oft zu kleinsten Hüpchen serviert. Bis sich das zum Gönzen fügt, kühlt die Spannung ab und was bleibt ist ein eher laues Spielgefühl. Die Missionen sind überhaupt nicht abwechslungsreich, die Steuerung teils gewöhnungsbedürftig. Spaß beim Fliegen und Ballern kommt durch die recht sportliche Optik nicht zwingend auf, obwohl Schot-

terungen spendiert wurden und vor allem die Sprachausgabe für etwas Atmosphäre sorgt. Muß von CD nachgeladen werden, kommt es auch bei Quodspeeds kurzzeitig zur Flugpouse. Der anschließende Ruck kann fatale Folgen haben, falls man gerade in Bodennähe fliegt. Zudem läßt sich die Gefahr eines Bodenkontakts oft schwer abschätzen. Durchschnittliche Soundeffekte beim Absturz sind do ebenso wenig fröhlich, wie Dudelmusik. Nur ganz Hörtgesotene storten do erneut.

absolute zero

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- 16-/Truecolor
- S'Blaster Mono
- S'Blaster Stereo
- General MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- AWE-32

Spieltyp: Actionspiel

Hersteller: Damar

Ca.-Preis: DM 80,-

Kopierschutz: CD-Absfrage

Spieltext: Englisch

Sprachausgabe: Englisch

Anspruch: Für Fortgeschrittene

Bedienung: Ausreichend

Grafik: Befriedigend

Sound: Gut

Minimum: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: Pentium (100 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 2/350 MByte

CD-Belegung: ca. 350 MByte

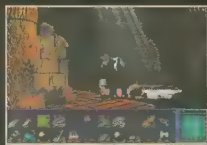
Anzahl Spieler: 3 (nacheinander)

RUF DER WILDNIS!



**"DANK EINES
GROBZÜGIGEN
INVENTARS MEHR
TIEFE ALS
DER FILM"**

PC PLAYER



Die Suche nach der verlorenen Stadt Zinj
bringt Sie in die Tiefe des Dschungels.
Geheimnisvolle Puzzle-Rätsel vor Ihnen,
eine Horde mutierter Affen hinter Ihnen.
Bis an die Zähne mit High-Tech bewaffnet
und mit einem Partner zur Seite,
haben Sie eine Chance durchzukommen.
Aber nur eine ganz kleine...

- Sensationelle Render-Grafiken
- Dichte, atmosphärische Storyline
- Supergute Full-Motion-Sequenzen
- High-Tech-Grafik und -Sound auf neuestem Stand

CONGO

DESCENT INTO ZINJ

ERST DER BESTSELLER, DANN DER KINO HIT - JETZT DAS GAMEPLAY!



Erhältlich auf PC CD-ROM - überall dort, wo
Unterhaltungssoftware verkauft wird.

© 1995 Viacom International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Congo: The Movie und alle damit verbundenen Eigentumsrechte sind Handelsmarken von Paramount Pictures.

VIACOM
newmedia™
DISTRIBUTED BY CIC

THE MOVIE™

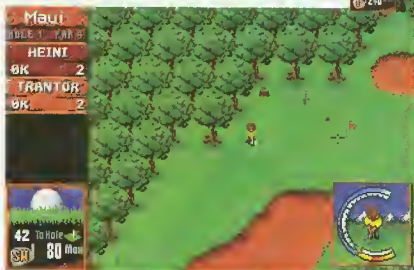
SENSIBLE GOLF

Bitte löffeln: Eine so olberne Leibesertüchtigung wie Golf kann man doch gar nicht ernst nehmen. Höchste Zeit für ein 3D-verachtendes Sportspiel mit klobigem Pixel-Charme.

So blosiert wie das Publikum auf mancher deutschen Anlage gibt sich auch die Mehrzahl der Golfsimulationen. Um die Neigungswinkel des Grüns unter besonderer Berücksichtigung der Grasholm-Schnittkonte in Echtzeit bei Super VGA darzustellen, wird ein irrwitziger Rechenaufwand betrieben. Der Spieler göhnt und blättert während der CD-Ladezeit zwischen den Löchern im valminösen Handbuch, das ähnlich schwer in der Hand liegt wie ein 3er-Holz. »Wir brauchen das ganze Gerümpel nicht«, meint do Englands fröhliche Programmiertruppe Sensible Software und legt ein entschlossenes Alternativ-Golf vor. Statt 3D gibt es die

wore und legt ein entschlossenes Alternativ-Golf vor. Statt 3D gibt es die

Die Pfeile zeigen an, in welche Richtung der Ball von der Wölbung des Grüns abgedrängt wird.



Kurz vor dem Grün ist Feingefühl gefragt. Um den Ball gerade zu schlagen, müssen Sie den roten Bereich in der Anzeige erwischen.

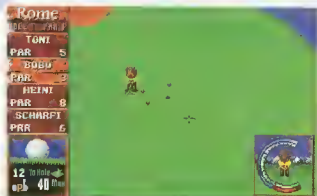
Vor dem ersten Abschlag sollte man immer einen Blick auf die Übersichtskarte werfen.

unpräzise Ansicht von oben. Die Wölbung des Grüns wird einfach durch Pfeile ongedeutet und des Bolles Flugbahn durch keinen Windhauch getrübt.

Die Steuerung ähnelt den großen Brüdern »Links« und »PGA«. Durch Feuerknopf-Druck im rechten Augenblick bringen Sie

eine Markierung auf der Schlaganzeige zum Stillstand. Trifft man optimal, wird der Ball mit voller Wucht geradeaus geschlagen. Landen Sie bei der Markierung links oder rechts vom roten Bereich, erhält die Flugbahn eine Kurve in die entsprechende Richtung. Wenn der Ball nicht auf dem Fairway liegt, kann man sich auch völlig verheuen. Wer dann den orgschmal gewordenen »guten« Bereich auf der Markierung verpaßt, produziert ein sauberes Luftloch – Raumgewinn: null Zentimeter.

Einstellbare Schwierigkeitsgrade kennt das Programm leider nicht. Das auf der Packungsrückseite beschworene Feature bezieht sich nur auf die Stärke der Computergegner. Und die 25 Golfplätze, die so lautmolersche Normen wie »Cosoblonca« oder »Las Vegas« hoben, bieten grafisch keine Abwechslung. Wenigstens gibt es einen Turniermodus, bei dem Sie alle Plätze abklappern und Preisgelder horten können. Menschliche Gegner sind auch gerne gesehen; bis zu vier Teilnehmer dürfen bei einer Runde ron. (hl)



heinrich lenhardt

Blaß weil sich diese Amiga-Umsetzung rund ein Jahr verzögert hat und die Grafik mittleres Shareware-Niveau erreicht, sollte man Sensible Golf nicht vorzeitig verdammten. Die Spielbarkeit schlichter 2D-Golfaction ist nicht zu unterschätzen, wie einige Titel für den Game Boy beweisen. Doch das unkomplizierte Bälleklappen bei Sensible Golf ist nur kurzzeitig lustig. Einsteiger werden beim arg schnellen Steuerungssystem zweifeln. Und 25 Golfplätze, die alle gleich aussehen, sind

ebenso deprimierend wie das Fehlen der Maussteuerung. Wenn schon ein unerstes Action-Golf, dann bitte auch mit Extras und ungewöhnlichen Hindernissen auf den Bahnen. Doch vom ulkigen Handbuch abgesehen dominiert auf den beiden Disketten die Liebsaligkeit. Allenfalls als kleiner Zeitvertreib zwischendurch erfüllt Sensible Golf seinen Zweck. Die Saccor-Versuche des englischen Programmerteams haben mich wesentlich mehr überzeugt.

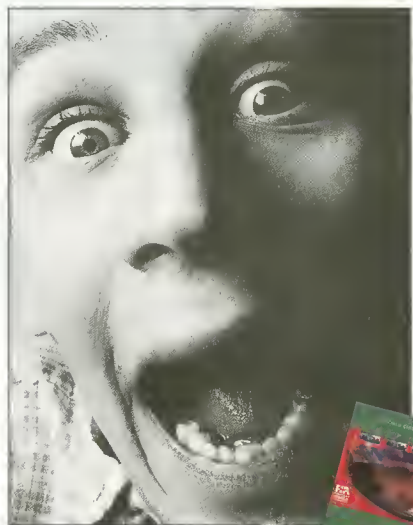
sensible golf

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi-Fi-Fractalor
 S'Blaster Mono
 S'Blaster Stereo
 General MIDI
 Grovix Ultrasound
 D-Audio
 AWE 32

Spieler-Typ:	Sparispieler	Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Sensible Software/Virgin	Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 80,-	Festplattenplatz:	ca. 2 MByte
Kopierschutz:	-	CD-Belegung:	-
Spieltext:	Englisch/leicht	Anzahl Spieler:	1 - 4 (abwechselnd)
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend		
Anspruch:	Für Fortgeschrittene		
Bedienung:	Ausreichend		
Grafik:	Ausreichend		
Sound:	Ausreichend		

48

Dieser Mann hat ein Geheimnis



Er ist Formel-1 Weltmeister!

GRAND PRIX 2 - ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM

MICRO PROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

Lizenziert durch FOCA an Fuji Television. © Geoff Crammond. Verpackung und Handbuch © MicroProse.

RED GHOST

Empires taktisches Actionspiel entpuppt sich als weiterer Tiefschlag eines programmierenden Hansdampfs in allen Gassen.

Aller üblen Dinge sind drei. Nach »Citadel 3« (Damark) und »Ring der Nibelungen« (Psygnosis) veröffentlicht nun auch Empire ein Mike-Singleton-Produkt. »Red Ghost« ist eine weltweit operierende Geheimorganisation, der wir als Kommandant einer Eliteeinheit auf den Pelz rücken sollen. Vor jedem Auftrag erhält man eine Missionsbeschreibung, worauf das Team zusammengestellt wird. Hierzu steht ein Vorrat an Fahrzeugen, Soldaten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen zur Verfügung; die einzelnen Kämpen haben jeweils eine Spezialfähigkeit wie z.B. »Panzerführer«.

Nachdem die in Fahrzeugen oder Helikoptern sitzenden Gruppen auf einer Übersichtskarte platziert wurden, darf man sie entweder per Weg- und Befehlsvorgabe, oder aber direkt vom Cockpit aus steuern. Während die taktische Darstellung nur

unübersichtlich ist, sieht die 3D-Sicht zusätzlich sehr grob und häßlich aus. Ein vernünftiges

Der Teamauswahl fehlt es an einfacher Bedienung, Übersicht und ansprechender Optik.

Vom Cockpit eines unserer Fahrzeuge visieren wir einen Gegner an.

Bewegen der eigenen Vehikel ist kaum möglich, da man sich andauernd wild um die eigene Achse dreht; das Anvisieren eines Gegners kommt Tontaubenschießen mit verbundenen Augen gleich. Im einfacheren der beiden Spielmodi (die mißverständlicherweise »Action« und »Strategie« heißen) explodieren die Kontrahenten immerhin schon nach ein oder zwei Treffern.

Eingenommene Gebäude enthalten meist zusätzliche Waffen, die im folgenden Einsatz Verwendung finden. Die Missionen reichen von Sabotageakten bis zur Geiselnbefreiung; alle Objekte werden auf Wunsch in einem eigenen Bildschirm näher beschrieben. Die getestete deutsche Version ist nicht sonderlich gelungen, der Sinn mancher Meldungen bleibt dem Benutzer verborgen. (la)



In der Nohonsicht der Karte versucht man, seinen Einheiten Befehle zu geben.

Team	Einheit	Waffe	Spezialfähigkeit
TEAM 1 (Gegner)	Infanterie	Handwaffe	Standard
TEAM 2 (Gegner)	Artillerie	Artilleriewaffe	Standard
TEAM 3 (Gegner)	Helikopter	Helikopterwaffe	Standard
TEAM 4 (Gegner)	Panzer	Panzerwaffe	Standard
TEAM 5 (Gegner)	Flugzeug	Flugzeugwaffe	Standard
TEAM 6 (Gegner)	U-Boot	U-Bootwaffe	Standard
TEAM 7 (Gegner)	Submarine	Submarinewaffe	Standard
TEAM 8 (Gegner)	Flugzeugträger	Flugzeugträgerwaffe	Standard
TEAM 9 (Gegner)	U-Boot	U-Bootwaffe	Standard
TEAM 10 (Gegner)	Submarine	Submarinewaffe	Standard
TEAM 11 (Gegner)	Flugzeugträger	Flugzeugträgerwaffe	Standard
TEAM 12 (Gegner)	U-Boot	U-Bootwaffe	Standard
TEAM 13 (Gegner)	Submarine	Submarinewaffe	Standard
TEAM 14 (Gegner)	Flugzeugträger	Flugzeugträgerwaffe	Standard
TEAM 15 (Gegner)	U-Boot	U-Bootwaffe	Standard
TEAM 16 (Gegner)	Submarine	Submarinewaffe	Standard
TEAM 17 (Gegner)	Flugzeugträger	Flugzeugträgerwaffe	Standard
TEAM 18 (Gegner)	U-Boot	U-Bootwaffe	Standard
TEAM 19 (Gegner)	Submarine	Submarinewaffe	Standard
TEAM 20 (Gegner)	Flugzeugträger	Flugzeugträgerwaffe	Standard

jörg langer

Es wird mir langsam unangenehm, über Mike-Singleton-Produkte zu schreiben: Wie gerne würde ich eine gute Bedienung, Maßstäbe setzenden Grafik oder hervorstechenden Spielwitz laben. Doch ausnahmslos handelt es sich dabei um konzeptionell und technisch unangenehme Software.

Die Grafik ist schrecklich, das Interface scheinen vier voneinander isolierte Leute gestrickt zu haben: Einige Aspekte des Spiels sind nur per Kan, andere durch Mausclicks, die nächsten durch Gedrückthalten des rechten Mausknapfs und wieder andere ausschließlich über die Funktionstasten zu erreichen. Zwischen zwei Teams kann man nur auf der Übersichtskarte wechseln. Höhepunkt ist die berühmte »Ratiere wild um deine Achse«-Maussteuerung in der 3D-Sicht. Auch per Joystick geht es kaum besser – werden solche Machwerke eigentlich überhaupt nicht probegespielt?

Beim Auswählen der Teams wirft man alle Fahrzeuge, Personen und Ausrüstungsstände in einem großen Topf zusammen – welcher Soldat was bei sich trägt, ist nicht ersichtlich und wohl auch nicht wichtig. Das Zoomen der Übersichtskarte hilft nichts, wenn auf einem Pentium 90 die Gegner im Sekundentakt eigene Vehikel ausschalten. Nicht von ungefähr steht die Farbe Rot für »Vorsicht!« – Red Ghost gehört in die nächste Geisterbahn.

red ghost

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel

5-Wechsel Mono
5-Wechsel Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
CD-Audio
AWI 32

Spieler-Typ: Action-/Strategiespiel
Hersteller: Empire/Maelstrom
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch, ausreichend
Sprachausgabe: –
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Mangelhaft
Grafik: Ausreichend
Sound: Befriedigend

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfehlung: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1–1,5 MByte
CD-Belegung: ca. 74 MByte
Anzahl Spieler: 1

34

THE RAVEN PROJECT

Zuletzt schickte Cryo die Spielergemeinde in eine obenteuerliche Alienbegegnung. Diesmal fällt das Treffen mit Außerirdischen eher action-betont aus.

Im Jahr 2278 ist es wieder mal soweit: Die Menschheit kämpft gegen diese Außerirdischen ums Überleben. Die humanoiden Arminen fliegen massive Angriffe gegen die Erde. Um den Invasoren erfolgreich Widerstand leisten zu können, bemächtigen sich die Menschen einer mobilen Raumkampfstation, Raven genannt. In der Rolle eines Rebellen namens Danny Keller nimmt der Spieler an der Überlebensschlacht teil.

Diese tobt in drei verschiedenen Missionsmodi (Raum-, Land- und Interaktiver Modus) auf dem Heimatplaneten und auch im offenen Weltraum. Während Sie die ersten Auseinandersetzungen zunächst auf der Erde in diversen Gleitern und walker-ähnlichen Kampfmaschinen absolvieren, kämpfen Sie später dank der Mobilität und Reichweite der Raven auf Schauplätzen weit von der Erde entfernt bis hin zum Mars. In Einsatzbesprechungen wird Danny über die Missionsziele informiert. Sie sehen das Geschehen aus seiner Pilotensicht. Im interaktiven Modus bewegt sich das Fahrzeug, dank Autopilot, in vorgegebenen, geraden Flugbahnen, wobei Sie nur gelegentlich die Rich-



Beim Flug durchs nächtliche San Francisco im interaktiven Modus werden Bodenziele und gegnerische Gleiter am besten per Maus ins Visier genommen.



Ein Blick aus der Kampfmaschine auf angreifende Gleiter und Walker.

tung wählen und sich ansonsten auf das Anpeilen und Ausschalten der Ziele konzentrieren. Bei Einsätzen in Kampfmaschinen oder Gleitern hingegen müssen Sie sich im Cockpit, ausgestattet mit Instrumenten für Flughöhe und -geschwindigkeit, Entfernung, Zielcomputer, Waffensysteme, Panzerung und Spiritvorrat, selbst durch die 3D-VGA-Grafik jonglieren. Das ist gegen die teils starken Gegner nicht ganz leicht und wer die Keyboardbefehle (auch Joystick/Tastaturkombination ist für Artisten möglich) nicht im Schlaf beherrscht, wird schnell zum Laserfutter, zumal der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch und nicht variabel ist. Eine Trainingsmöglichkeit besteht erst am Bord der Raven. Wenigstens gibt es nach glücklicher Rückkehr in den Hangar außer einer ausführlichen Einsatzstatistik die Möglichkeit zum Speichern. (ms)

monika staschek

Vielleicht sollten wir den nächsten Meinungskasten zu einem Cryo-Spiel auf französisch öffnen. Denn erneut vergaßen die Programmierer vor lauter detailverliebtem Rundherum, so Wichtiges wie etwa ausgewogenes Spieldesign. Dabei ist es wirklich schade, daß den ardentischen Zuteilen nicht bessere Spielbarkeit spendiert wurde. Musik mit Drive, Zwischensequenzen und Videos mit passablen Schauspielern samt erstauhtlich treffender deutscher Sprachausgabe bestimmen die Atmosphäre. Der haptische Schwierigkeitsgrad sorgt jedoch für Abkühlung: Die Gegner sind stets in der Überzahl, sehr schnell und extrem gut gepanzert. Während die

Missionen im »interaktiven« Modus noch Spaß bringen, da man sich bei rasanter Geschwindigkeit nur auf gezieltes Ballern konzentrieren muß, sind in den übrigen Modi starke Nerven gefragt. Bereits im Walker fällt es schwer, den Überblick zu behalten und sich für eine brauchbare Trefferquote gegen die flinken Feinde halbwegs vernünftig zu bewegen. Im Raummodus jedoch wird das Geschehen derart hektisch, daß der Spieler Nerven, Kopf und Kragen riskiert. Da der Trainingsraum erst später am Bord der Raven zugänglich ist, sehnt man sich nach einem Zwei-Spielermodus für Verstärkung oder mehreren Schwierigkeitsstufen.

the raven project

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 400 Pixel
- 1024 x 688 Pixel
- 16 / 16 / 16
- 5-Bit Color Mono
- 5-Bit Color Stereo
- General MIDI
- CD-Audio
- CD-ROM
- CD-ROM

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfehlen: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 1-50 MByte
CD-Belegung: ca. 1,2 Giga-Byte auf 2 CDs
Anzahl Spieler: 1

Spiel-Typ: Actionspiel
Hersteller: Cryo/Mindscape
Ca.-Preis: DM 70,-
Kapitelschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Anspruch: Für Fortgeschrittene
Bedienung: Befriedigend
Grafik: Befriedigend
Sound: Gut

57

MILD POWER

Oh I was too busy and living
in a 150 dollar a week hotel,
driving a tranny and the boy
Chasing some vague half-dream
of a dream among the smoke
damaged, the lost of the smoke
These shells - Next, a 150 dollar a week hotel,
driving a tranny and the boy
Chasing some vague half-dream

www.win!
<http://www.javaanse.de>



JAVAANSE JONGENS

NBA LIVE '96

Da ist man mit ein paar mickrigen Genen gestraft und schon wird es nichts mit dem Zweimeter-plus-x-Wachstum. Macht nichts – dafür passen Sie in jeden Kleinwagen. Und NBA-Champion können Sie schließlich auch mit der 3D-Neuaufgabe einer vorzüglichsten Basketball-Simulation werden.

Basketball muß man eigentlich schon wegen der unsäglich schnittigen Sportschuh-Werbespots lieben, in denen Air Jordan, Shaq & Co. lässig durch Spezialeffekte-Szenarien tänzeln. Wenn Ihr Interesse an dieser Sportart darüber hinausgeht, die in jedem zweiten Rap-Video gezeigten Trikots als »cool« zu deklarieren, dürfte Ihnen die NBA nicht völlig fremd sein. In der nordamerikanischen Profifliga spielen die besten Karbikämpfer der Welt. Amerikanische Kleiderschränke konkurrieren mit den besten »Gasarbeitern« aus anderen Kontinenten. Man denke nur an »unsere« für Seattle hopsenden Delfsch Schrempf, der traditionell in der ersten Play-Off-Runde von einem Außenseiterteam Prügel bezieht. Die klanghaften Mannschaftsnamen und Spielerstars der NBA sind die Geschmacksverstärker bei »NBA Live«. Eine an sich schon grundsätzliche Sportsimulation wird durch reichlich



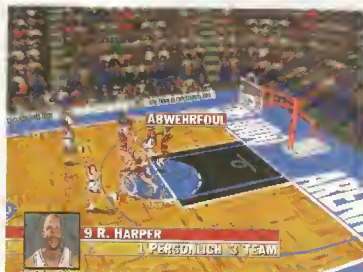
Sie bestimmen, welche Kamera das Basketball-Geschehen einfängt. Spieler-Nahaufnahmen wirken allerdings selbst unter Super VGA (640 x 480) etwas pixelig.

STATISTIK	TEAM	WERT	KRIST	N. S.	3-PUNKT-WERT	3-PUNKT-S.
94-95	San Antonio	1558	127 / 240	57.1	8 / 22	36.4
93-94	San Antonio	1580	116 / 232	50.4	6 / 24	25.0
92-93	DETROIT	2410	143 / 429	42.2	16 / 73	21.6
91-92	DETROIT	2011	147 / 476	30.9	28 / 121	24.7
90-91	DETROIT	2747	276 / 650	41.3	6 / 35	17.0
89-90	DETROIT	2177	236 / 456	51.1	1 / 9	11.1

Die üppigen Spielerstatistiken sind eine Fundgrube für NBA-Fans. Chicagos Rookie Radman darf da nicht fehlen – Kalle Jordan glänzt hingegen durch Abwesenheit.

Bildchen, Statistiken und Promi-Präsentation zum schillernden Lustobjekt aller Karbfreund. Nach dem großen Erfolg vom letzten Jahr – selbst im nicht gerade Basketball-verrückten Europa – schiebt Electronic Arts eine neue Version nach: Neben aktualisierten Statistiken prätzt »NBA Live '96« vor allem mit einem 3D-Grafiksystem.

Das Schlagwort »Virtual Stadium« ist Kennern von FIFA '96 oder NHL '96 durchaus geläufig. Electronic Arts bezeichnet damit ein Grafiksystem, bei dem die Sportarena in echter 3D-Grafik berechnet wird. Statt flacher Seitenansicht sind realistische Blickwinkel nach Belieben möglich: Sogar während des Spiels können Sie die Kamerastellung ändern.



Foul im Halbzeilen-Madus: Wiederholte Grabiane werden auch bei 640 x 240 Pixeln vom Spielbetrieb ausgeschlossen.



im wettbewerb

Acclaims NBA Jam widmet sich auch dem Basketball, wählt aber den Action-Ansatz. Nur zwei Spieler pro Teams, keine taktischen Feinheiten – durchaus kurzweilig, aber keinesfalls eine seriöse Sportsimulation wie NBA Live. Gegenüber der Version vom letzten Jahr kann NBA Live '96 nur ein Pünktchen zulegen, da sich bei Steuerung und Spielspaß nicht viel getan hat. Weitere Pflichtkäufe für Sportsfans sind die Eishockey-Simulation NHL '96 und das fitnessreiche Fußball FIFA '96.

NHL Hockey '96	92
FIFA Soccer '96	88
NBA Live '96	87
NBA Live '95	86
NBA Jam T.E.	77

AUF DER GANZEN WELT TREFFEN MENSCHEN EINE GANZ BESTIMMTE WAHL...



* Bitte beachten
Sie die neuen Preise

*"Vive le
Gateway 2000® –
in Frankreich
genießt man gerne
die exzellente Qualität
unserer Systeme"*

Gateway 2000: Der direkte und bequeme Weg zum PC!

Einen Parkplatz suchen, sich durch das Gedränge quälen, und dann auf den vielbeschäftigten Verkäufer warten – ist das bequem? Bleiben Sie doch zu Hause oder im Büro, machen Sie es sich mit der aktuellsten Gateway-Anzeige bequem und rufen Sie gebührenfrei an. Vielleicht kann es auch am Telefon 'mal zu Wartezeiten kommen (unsere Mitarbeiter arbeiten zwar schon sehr fleißig von 9.00 Uhr morgens bis 22.00 Uhr abends, aber immer mehr Leute erkennen nun



'mal, wieviel sie bei Gateway 2000 für ihr Geld bekommen). Steht die Verbindung, lassen Sie sich einfach optimal beraten. Wobei Dauer und Intensität des Gesprächs von Ihnen bestimmt werden – eben bis Sie meinen, daß Ihr Wunschsystem zusammengestellt ist. Auf jeden Fall erhalten Sie nach 10 Arbeitstagen den typischen, schwarz-weiß gemusterten Gateway-Karton. Und haben dann dank der einfachen Installation genauso viel Freude an Ihrem Computer wie viele Gateway-Kunden auf der Welt: In den USA, in Japan, in Australien sowie in nahezu ganz Europa – überall! nutzt man die Vorteile des einfachen und bequemen Direktkaufs!

Die erste Gateway 2000-Workstation mit Windows NT!

Eigentlich war es ja logisch, daß Gateway einer der ersten ist, die den 200MHz Pentium® Pro Prozessor von Intel® einsetzen. Daß dabei kein PC, sondern eher eine Workstation herauskommt, liegt allerdings nicht allein am Prozessor, sondern an der hochwertigen Gesamtkonfiguration im typischen Gateway-Stil: 32MB DRAM, 256K Internal Cache, Toshiba Quad Speed SCSI CD-ROM, 2GB SCSI-Festplatte, Matrox® MGA PCI Grafikkarte 4MB WRAM, 21" Vivitron-Bildschirm sowie Windows NT und Office Professional 95 vorinstalliert!

Eröffnen Sie sich unbegrenzte Möglichkeiten – mit voller Power!

Schöner einkaufen ist noch nicht alles, es müssen auch die Produkte stimmen. Wie wär's denn z.B. mit dem P5-166 Energy, dessen Herz mit dem höllenschnellen Intel 166MHz Pentium Prozessor schlägt? 16MB EDO RAM, Sanyo 6fach CD-ROM sind dabei ebenso selbstverständlich wie die 2GB große Festplatte, die ausgezeichnete Matrox MGA PCI Grafikkarte mit 4MB WRAM, Ensoniq Wavetable Soundkarte mit Altec Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern und ein 17" Vivitron Farbmonitor. In den USA sagt man dazu eigentlich nur noch "Wow!" – dem können wir uns doch anschließen, oder?

Welchen Prozessor hätten Sie denn gern?

Mit der Wahl des Pentium-Prozessors suchen Sie auch gleichzeitig das für Sie optimal konfigurierte System aus. Denn wer einen Prozessor mit 166MHz oder 150MHz will, hat meistens auch größeren Bedarf an Speicherkapazität oder braucht mehr Power für die Grafikkarte. Andererseits ist z.B. das System mit dem kleinsten

Pentium-Prozessor (P5-75 Best Buy) zwar mit anderen Komponenten ausgestattet, bietet aber ebenfalls ein ausgezeichnetes Preis-/Leistungsverhältnis für den Einsteiger. Also greifen Sie einfach zu: Ob 75MHz-, 100MHz-, 120MHz-, 133MHz-, 150MHz- oder 166MHz-System – in bester Gateway-Qualität sind sie alle!



Gateway 2000® wurde vor genau
10 Jahren in Sioux City gegründet und
beschäftigt heute weltweit
über 8.000 Mitarbeiter

Die Multimedia-Perle für die ganze Familie!

Gateway 2000 hat Familien befragt, wie ihr Wunsch-PC aussehen sollte – und dies in die (Multimedia-) Realität umgesetzt. Das Ergebnis ist z.B. der P5-75 Executive mit dem 75MHz Pentium-Prozessor von Intel mit 16MB EDO RAM, der 1,2GB großen Festplatte, dem 6fach CD-ROM Laufwerk von Sanyo® und der STB Trio 64V+PCI-Grafikkarte mit 2MB DRAM. Flir's Auge gibt's den 17"-Vivitron-Monitor und für die Ohren die Creative Labs Soundkarte mit Altec Lansing Lautsprechern!

Software für alle!

Mit dieser Software können Sie 'was erleben: MS Office Professional 95, das ausgezeichnete Office-Paket mit der Textverarbeitung Word, der Tabellenkalkulation Excel, dem Präsentationsprogramm Powerpoint und der Datenbank Access. Außerdem MS-Encarta '96, die starke Enzyklopädie, einen Zugang zu Mail sowie die tolle Superscape Virtual Reality Software. Mit dem Familien PC erhalten Sie das einmalige Familien-Softwarepaket, das starke Spiele-Softwarepaket oder wahlweise das Start-Paket. Und das alles natürlich auf Basis von Windows® 95, standardmäßig vorkonfiguriert auf allen Gateway 2000-PCs.

Da geht die Sonne auf: Die Gateway Portables! Und wann sind Sie SOLO?

Ihr Lichtblick, egal ob Sie im Westen oder im Osten unterwegs sind: Der SOLO mit 75MHz- oder 90MHz-Pentium Prozessor, wechselbarer Festplatte bis 1,2GB, mindestens 8MB RAM und einem

modularen Einschub für ein 3,5"-Disketten- oder ein Double Speed CD-ROM-Laufwerk. Auf jedem Solo ist die Professional Edition des neuen MS Office 95 installiert, darüber hinaus verfügt der SOLO S90 Best Buy noch über ein integriertes Faxmodem, 16MB RAM u.v.m.

Dank der High-Capacity Lithium-Batterie steht Ihnen genügend Leistung zur Verfügung. Die Netzwerkarten und Faxmodems schaffen Ihnen die Freiheit für (fast) jede Verbindung. Weitere Extra-Features wie Anschlußmöglichkeiten für externen Monitor, Tastatur, Drucker, eingebautes Mikrofon und Lautsprecher sind mit dabei.

Seit knapp zwei Jahren sorgt Gateway 2000 für Furore im deutschen PC-Markt

Der Gateway 2000 Liberty

Wenn Sie auf der Suche nach dem puren, reinen Portable sind, haben Sie mit dem Liberty das Richtige gefunden. Mit einem Gewicht von gerade 'mal 1,9 kg bietet der Liberty in seinem kompakten Gehäuse ein 10,4"-Dualscan STN Farbdisplay, den Intel 100MHz DX4-Prozessor, eine austauschbare Wechselsplatte, bis zu 24MB RAM und ein exzellentes Strommanagement. Und die Infrarot-Technologie sorgt dafür, daß Sie ohne Kabel Dateien übertragen, speichern und sofort drucken können.

C'est le Service – ausgezeichnet auf der ganzen Welt!

- 30-Tage-Geld-zurück-Garantie!
- Kostenlose Technische Support Hotline – gebührenfrei!
- 3-Jahres-Garantie für Desktop- und Tower-Systeme
- 1 Jahr Vor-Ort-Service!
- 1-Jahres-Garantie für den Liberty!
- Vor-Ort-Service auf Wunsch verlängerbar!
- Bestellen Sie, wann Sie wollen!
Mo.-Fr. 9.00 - 22.00 Uhr, Sa. 9.00 - 18.00 Uhr
- Bequeme Zahlungsmodalitäten!



GATEWAY2000

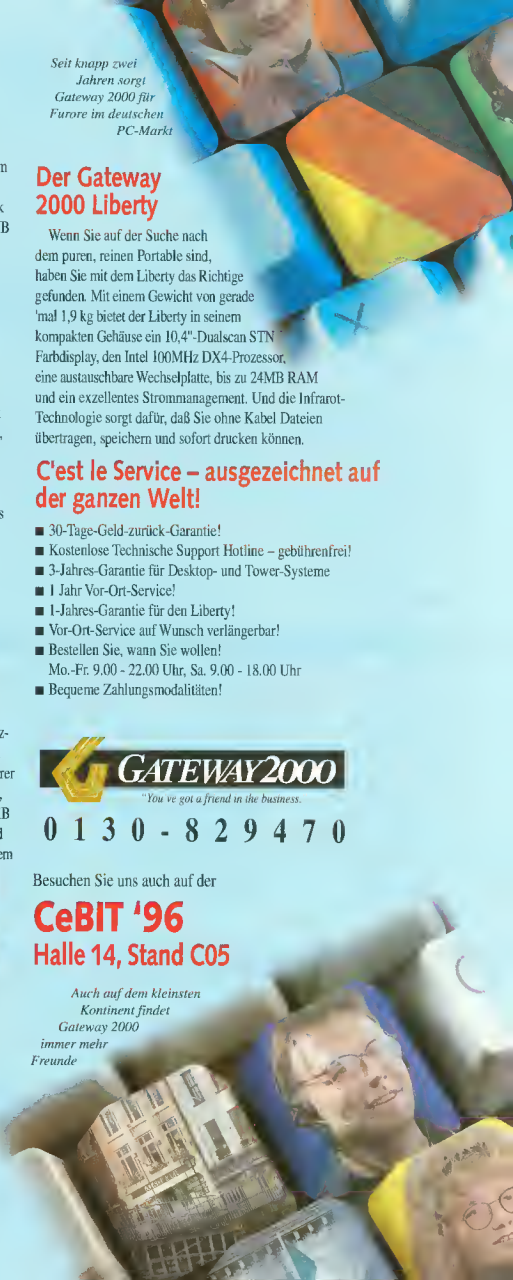
'You've got a friend in the business.'

0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

Besuchen Sie uns auch auf der

CeBIT '96
Halle 14, Stand C05

Auch auf dem kleinsten Kontinent findet Gateway 2000 immer mehr Freunde



"VALUE FOR MONEY" – DAS VERSTEHT MAN ÜBERALL!

P5-75 BEST BUY

- Intel® Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 850MB, 11ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- 14"-CrystalScan® 1024NI Monitor*
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- Microsoft® Windows® 95
- MS Works 95

2.699,- DM

P5-100

- Intel Pentium® Prozessor*, 100MHz
- 8MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivivision Monitor*
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-100 • 3.299,- DM

P5-75 • 2.999,- DM

P5-133

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivivision Monitor
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-133 • 4.199,- DM

P5-120 • 3.999,- DM

P5-166

- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- 15"-Vivivision Monitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

P5-166 • 4.899,- DM

P5-150 • 4.499,- DM

P5-75 FAMILIEN PC

- Intel Pentium® Prozessor*, 75MHz
- 8MB RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte 850MB, 11ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte mit 1MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit ALC Lansing ACS40 Lautsprechern
- 14"-CrystalScan 1024NI Monitor*
- Desktop-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Familien-Software Paket
- Spiele Software Paket
- Superscope Virtual Reality Software-Paket
- MS Encarta '96

2.999,- DM

P5-100 EXCLUSIVE

- Intel Pentium Prozessor*, 100MHz
- 16MB EDO RAM
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,2GB, 9ms
- STB S3 64V+ PCI Grafikkarte 2MB DRAM
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit ALC Lansing ACS40 Lautsprechern
- 17"-Vivivision Monitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-100 • 4.499,- DM

P5-75 • 4.199,- DM

P5-133 ELITE

- Intel Pentium Prozessor, 133MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- WD Enhanced IDE-Festplatte mit 1,6GB, 9ms
- Ensociq Waveable Sound-Karte mit ALC Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB VRAM
- 17"-Vivivision Monitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-133 • 5.499,- DM

P5-120 • 5.299,- DM

P5-166 ENERGY

- Intel Pentium Prozessor, 166MHz
- 16MB EDO RAM
- 256KB Pipeline Burst Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 11ms
- Ensociq Waveable Sound-Karte mit ALC Lansing ACS250 Satelliten Subwoofer Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB VRAM
- 17"-Vivivision Monitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 Tastatur, 105 Tasten & MS-Maus
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- MS Encarta '96

P5-166 • 6.199,- DM

P5-150 • 5.799,- DM

G6-200 PROFESSIONAL

- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256KB Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Sanyo 6fach CD-ROM
- Seagate Enhanced IDE-Festplatte mit 2GB, 11ms
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit ALC Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 2MB VRAM
- 17"-Vivivision Farbmonitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

8.399,- DM

G6-200 PROFESSIONAL PLUS

- Intel Pentium Pro Prozessor 200MHz
- 32MB DRAM
- 256KB Internal Cache
- 3,5"-Disketten-Laufwerk
- Toshiba Quick Speed SCSI CD-ROM
- SCSI-Festplatte mit 2GB, 9ms
- Adaptec 2940 PCI SCSI Controller
- Creative Labs 16-Bit-Sound-Karte mit ALC Lansing ACS40 Lautsprechern
- Matrox MGA PCI Grafikkarte, 4MB VRAM
- 21"-Vivivision Farbmonitor*
- Tower-Gehäuse
- Windows 95 105-Tastatur & MS-Maus
- MS Windows NT Workstation 3.51
- MS Office Professional 95

10.999,- DM

LIBERTY DX4-100

- 1,9 kg
- 25,4 x 20,3 x 4,1 cm
- Intel DX4-100 Prozessor
- 8MB RAM
- Infrarot-Schnittstelle
- 720MB IDE Wechselplatte
- SCSI-Festplatte, Typ II
- 104" Dual Scan STN-Farbdisplay
- NMII Batterie und 1 Netzanschluß
- Unterbrechungs- und Wiederaufnahmefunktion
- 2PCMCIA Steckplätze, Typ II
- Tastatur, 78 Tasten und Pointer
- Parallel-, Serieller VGA und PS/2-Mausanschluß
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95

DX4-100 • 3.999,- DM

GATEWAY SOLO S90 BEST BUY

- 104" SVGA (800x600) Active Matrix Farbdisplay
- Intel Pentium Prozessor, 90MHz
- 16MB RAM (erweiterbar auf 40MB)
- 256K L2 Pipeline Burst Cache
- 1MB Video RAM
- Lithium-Ion-Batterie und AC Pack
- 2PCMCIA Typ II Steckplätze
- Touch-Pad
- 720MD Wechselplatte
- 3,5" Disketten-Laufwerk (modular)
- CD-ROM (modular)
- Desktop Infrarot Empfänger
- 28.800 Fax/Modem
- 16-Bit Sound-Karte mit Stereo Lautsprechern
- Kopfhörer
- Tastatur mit 85 Tasten
- Paralleler, serieller, Tastatur-, Maus-, VGA und PS/2-Anschlüsse
- Eingebautes Mikrofon, Kopfhörer-Eingänge und externer Lautstärke-Regler
- Gewicht ab 2,9 kg
- MS Windows 95
- MS Office Professional 95
- Classic Tragetasche

8.999,- DM

MS WINDOWS NT® WORKSTATION 3.51 IST ALS OPTION AUCH AUF BESTIMMTEN P5 PENTIUM SYSTEME VERFÜGBAR

* Die Monitorgröße ergibt sich bei Verwendung der Industrie Norm CIE. Der sichtbare Bereich kann evtl. kleiner sein.

■ 1 Jahr Vor-Ort-Service ■ 30-Tage-Geld-zurück-Garantie ■ 1-Jahres-Garantie auf Portables ■ 3-Jahres-Garantie auf Rechner ■ Kostenlose Technical-Support-Hotline ■ Gebührenfrei anrufen



0660-5881
Zum Ortsruf anrufen – aus Österreich



0 1 3 0 - 8 2 9 4 7 0

Rufen Sie uns an: gebührenfrei



155-3842
Gebührenfrei anrufen – aus der Schweiz

* Bitte beachten Sie dass wir unsere Preise in Schweizer Franken inklusive Mehrwertsteuer angeben

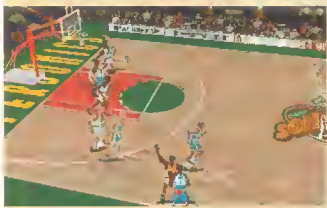
Papier chlorfrei gebleicht.

Gateway 2000 Europe • Europäische Hauptniederlassung • Clonschlag Industrial Estate • Dublin 17 • Irland

Tel. 00-353-1-797-4040 • Fax: 00-353-1-797-4700 • Geschäftszeiten: Mo. – Fr 9 – 22 Uhr, Sa. 9 – 18 Uhr

©1996 Gateway 2000 Europe. Apple, KeyNote, CrystalDisk, die Black and white Spot Design, die G-Laps, Pentium PC, Solo und Gateway 2000 und Warenzeichen oder eingetragte Warenzeichen von Gateway 2000 Inc.

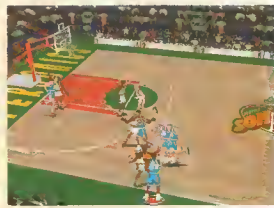
Die Intel Inside Logo, Intel, Pentium und OverDrive sind Warenzeichen oder eingetragte Warenzeichen der Intel Corporation. Alle anderen Marken- und Produktionszeichnungen und Warenzeichen oder eingetragte Warenzeichen des entsprechenden Unternehmens.



Unschärf, aber schnell: Bei 320 x 200 Bildpunkten kommt auch ein 486er nicht ins Schwitzen.



Der »Halbzeilenmodus« 640 x 240 sorgt für höhere Auflösung ohne große Tempobremse.



Super VGA mit 640 x 480 Punkten und allen Details ist hingegen ein Fall für die Tempaklasse »Pentium/120 aufwärts«.

Während die 95er-Version von NBA Live lediglich eine isometrische Ansicht auf Lager hatte, bietet Ihnen NBA '96 jenen erlesenen Stallgeruch von 3D, der aber nicht immer die Spielbarkeit verbessert. Viele Nahansichten sehen witzig aus, verteilen jedoch konstruktive Pässe. Gerade bei Basketball ist die Übersicht sehr wichtig, wenn sich zehn Mann um einen Korb balgen.

Allen Zaun-Schnickschnack in Ehren; verblüffend oft kehrt ich beim Testspielen zur »Klassischen Kamera« zurück, die das Geschehen in einem ähnlichen »schräg-von-oben«-Look präsentiert wie das Vorgängerspiel.

Der Gedanke an 3D-Grafik in Sportspielen läßt viele PC-Besitzer aus ganz anderen Gründen erschauern. Kombiniert mit hochauflösender Darstellung raubt der optische Schick so viel Rechenkraft, daß selbst frische Pentiums daniederliegen: Rucke in Frieden! NBA Live '96 bietet eine Reihe von grafischen Details wie Publikum oder Anzeigetafel an, die Sie wegschalten können. Zur Tempa-Optimierung läßt sich das Spielfenster auch verkleinern. An Grafikmodi lockt neben den CPU-auslaugendem 640 x 480 Bildpunkten und dem pixeligen 320 x 200 ein guter Kompromiß: Bei 640 x 240

heinrich lenhardt

Wahnsinnig viel konnte EA Sports nicht falsch machen; NBA '95 gilt immerhin als beste Basketball-Simulation für den PC. Also übernimmt man für eine Fortsetzung die Steuerung, bietet die obligatorischen Team-Updates und befreit die Grafik von isometrischen Zwängen. Das 3D bringt allerdings weniger als bei FIFA oder NHL. Für mich sind alle neuen NBA-Blickwinkel spiellautschallig. Am Ende des Tages lande ich wieder bei der isometrischen Ansicht. Dank des dezent düsteren, aber zweckmäßigen Halbzeilen-Grafikmodus 640 x 240 kommen auch Hochleistungs-486er bei der SVGA-Darstellung nach mit.

Wenn man schon die Sport-

arenen in 3D darstellt, sollte man vielleicht auch mal an den Look der Akteure denken. Die Spielfiguren würden als berechnete Polygon-Akteure eine bessere Figur machen: Sany's Playstation-Titel »Total NBA 96« bietet einen entsprechenden Eleganzvorsprung gegenüber den latent groben Sprites von EA Sports. Virtual Stadium hin und her – zwingend ist der Aufstieg von NBA '95 zur 96-Version nicht. Die Verbesserungen sind nicht so dramatisch wie bei den Neuauflagen von FIFA Soccer oder NHL Hockey. Liebhaber des Genres können natürlich zugreifen; NBA '96 ist das Beste, was Basketball-Fans auf einem PC-Manitar zustoßen kann.

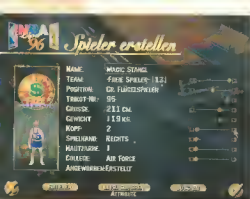
gibt es prinzipiell Super VGA; allerdings wird jede zweite horizontale Bildzeile weggelassen. Das bringt einen enormen Tempogewinn und sieht nicht übel aus (...sofern man nicht gerade extrem dicht am Monitor klebt).

Bei der Steuerung blieb der Innovationsschwung auf der Strecke. Wagte man sich zuletzt bei FIFA '96 auf kühnes »Wir reizen 4 Feuer-

knöpfe aus«-Terrain vor, steuert sich die neue Basketball-Simulation höchst konservativ. Wie beim Vorgänger stehen je ein Button für Pässe und Würfe zur Verfügung. Spektakuläre Dunks werden automatisch ausgeführt, wenn ein Spieler entsprechend frei den Ball versenken kann. Dazu kommt der »Turbo«, ein kurzer Sprint. Spielen Sie mit Analog-Joystick, führen dieses Manöver durch volles Durchdrücken des Knüppels in die gewünschte Richtung aus. Benutzer von Game Pad oder Digital-Sticks müssen dazu den Paß-Button gedrückt halten und gleichzeitig laslaufen. Im Simulations-Modus wirken sich solche Kurzstreckenläufe natürlich auf die Frische Ihrer Akteure aus. Ausweichungen sind angebracht, die der Computer auf Wunsch ebenso für Sie vornimmt



Nicht jede der zahlreichen Perspektiven sorgt für optimale Spielübersicht.



Neu & nett ist der Spielereditor. Basteln Sie einen Lutatsch nach Maß...



... und verpassen Sie ihm individuelle Talentwerte in 18 Kategorien.

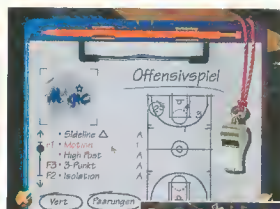


Diese Eigenkreationen lassen sich nicht in die NBA-Teams, aber in vier »Custom-Mannschaften« einbauen.



Die farbigen Kreise zeigen aus welchen Positionen ihr Team erfolgreich war.

wie die Auswahl der Spieltaktik. Basketball-Kenner übernehmen selber die Kontrolle im »Coach«-Menü. Hier ordnet man bestimmte Spielzüge an oder arrangiert die Mann- deckung neu. Während einer Partie lassen sich die vorher definierten Manöver schnell per Funktionstastendruck ausüben. Wie beim Vorläufer können Sie diverse Regeln nach Belieben ausschalten. Das Spielniveau bastelt man sich damit Richtung Action oder Simulation zurecht. Drei Schwierigkeitsgrade stehen im Kampf gegen Computerteams zur Wahl. Außerdem macht es sich stark bemerkbar, welche Mannschaft Sie steuern. Mit den letztjährigen Finalisten aus Orlando und Houston siegt es sich wesentlich leichter als beim Einsatz von Tarantia oder Vancouver. Die beiden letzten Teams sind neu dabei und erhöhen die Auswahl an NBA-Mannschaften auf 29. Dazu kommen vier »Custom Teams«, die Sie beliebig mit Spielern bestücken. Das macht jetzt umso mehr Spaß, da man seine eigenen Akteure basteln kann. Neben Namen und Trikatnummer bestimmen Sie die Talente in 18 Kategorien. Maximal vier Spieler treten gleichzeitig an. Allerdings sind nur die Plätze an den beiden Joysticks empfehlenswert; mit Maus oder Tastatur ist die Steuerung kein Hachgenuß.



Im Coach-Menü wählen Sie bestimmte Spielzüge aus, die sich während einer Partie entfalten lassen.

rung kein Hachgenuß. Dafür unterstützt NBA '96 den neuen »Grip«-Adapter von Gravis, mit dem sich vier Joysticks anstellen lassen (siehe Test in PC Player 3/96).



Simulations-Fans können alle Regeln aktivieren. Hier wurde bei 320 x 200 Pixeln abgepfiffen.

Die statistische Abteilung vermeldet reichlich Staff. Die wertvollsten Spieler eines Matches werden ebenso ermittelt wie die Ligabesten im Laufe einer Saison. Wem 84 Spieltage doch etwas zuviel sind, der darf die Vorrunde verkürzen oder gleich bei den Play-Offs einsteigen. Lediglich die Abwesenheit einzelner Stars wie Michael Jordan und Charles Barkley trübt das NBA-Vergnügen – diese Spieler wallen nur gegen Extra-Cash für die CD digitalisiert werden. Und das kürzlich erfolgte Comeback von Magic Johnson bei den L.A. Lakers ließ sich auch nicht mehr unterbringen: Alle Daten sind auf dem Stand des Saisonendes von 1995. Die schönsten Spielzüge studieren Sie nochmals als Replays mit Zeitlupen-Option. Allerdings lassen sich die Manöver nicht speichern – kamisch, bei NHL '96 hat man diese Freiheit. NBA '96 können Sie wahlweise in Deutsch oder Englisch installieren. Kenner der Materie wählen letztere Option. Die Übersetzung (inklusive Sprachausgabe) ist zwar bemüht, wirkt bei vielen Fachaussdrücken jedoch ein wenig unglücklich und irritierend. (hl)

florian stangl

Enge Manndeckung unterm Korb; verwirrende Doppel-pässe und kühne Dribblings – so macht Basketball Spaß. Doch die auf den ersten Blick so einnehmende 3D-Grafik hilft NBA Live spielerisch nicht weiter. Die Folge: isometrisch, praktisch, gut – ich spiel es auch lieber in der altmodischen Darstellung. Immerhin: Die SVGA-Grafik ist besser geworden. Der neue 640x240-Gratifikmodus sargt

auch auf Systemen der gehobenen Mittelklasse für hochauflösendes Geschehen ohne Tempa-Overkill. Schön, daß Electronic Arts an die schweigende Mehrheit denkt, die nicht immer die teuerste Pratz-Hardware auf dem Schreibtisch stehen hat. Gegen mein geliebtes NHL kommt NBA Live aber nicht an – Eishockey ist mir von den Regeln und der Dynamik her einfach lieber als Basketball.

nba live '96

320 x 200 Pixel
 640 x 240 Pixel
 640 x 480 Pixel
 16-Megabit
 8-Bit Stereo
 S'Blaster Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 CD Audio
 AWE 32

Spiel-Typ: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Co.-Preis: DM 120,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spielzeit: Deutsch; bediendend
Sprachausgabe: Deutsch; gut
Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung: Gut
Grafik: Gut
Sound: Sehr gut

Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: Pentium (120 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz: ca. 3 oder 20 MByte
CD-Belegung: ca. 420 MByte
Anzahl Spieler: 1 – 4 (gleichzeitig)

87

7th LEVEL.

Räumt die Highways und sperrt die Großmütter ein!

HIER KOMMT DAS ABGEFAHRENSTE

JUMP'N RUN DES JAHRES!



- * mit Nina Hagen als deutsche Stimme
- * mehr als 10.000 Frames in Spielfilmqualität
- * versteckte Geheim- und Bonusräume
- * 10 Locations mit über 60 Levels
- * schriller Humor bis zum Abwinken



Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

INFOS UNTER DER HOTLINE: 0180/530 45 25

ESPN EXTREME GAMES

PS ade: Mit Muskelkraft und handfesten Argumenten prügeln sich robuste Skater, Boarder und Biker durch fünf lange Rennstrecken.

Hallen-Halma und die Weltmeisterschaft im »Mensch ärgere Dich nicht« locken keinen Hund mehr hinterm Ofen hervor, der wahre Nervenkitzel wird heutzutage vielmehr auf der Straße gesucht. Mit hochgezüchteten Kleinwagen hat das ganze nichts zu tun, denn umgeben vom schützenden Blechmantel und vom Gurt gesichert traut sich kein Adrenalin-Molekül in die Blutbahn. Den ultimativen Kick bieten dagegen Geschwindigkeiten von 100 Stundenkilometern – auf Rollschuhen oder Skateboards.

»ESPN Extreme Games« nennt sich ein etwas anderes Rennspiel von Sony Interactive, das nach der Erstveröffentlichung für die 32-Bit-Konsole Playstation den Weg auf den PC fand. Mit rasanten Inline-Skates, flatten Mountain-Bikes, coolen Skateboards oder den superflachen Straßenbobs hodeln Sie über fünf extrem lange Kurse, die es in sich haben. Denn neben lästigen Kantrahenten gibt es noch etliche Hindernisse, die schnelle Reaktionen verlangen. Da die Sportler nur durch Muskelkraft auf Tempa kommen, geht jeder Spurt an die Kraftreserven. Ein kleiner Balken symbolisiert die vorhandene Energie; wer ausgepowert ist,



Die Videoclips zwischen den Rennen sind wenig überzeugend.

stürzt schneller. Auf die Nase fallen können Sie übrigens recht häufig: Kollisionen mit Felsbracken, Bäumen, Straßenbahnen oder Hühnern sorgen für blaue Flecken und einen herben Zeitverlust. Außerdem schlagen Ihre Mitbewerber mit Händen und Füßen um sich, Sie dürfen aber auch dem Kollegen das Rad unterm Hintern wegstreten – »Raad Rash« läßt grüßen. Das kostet zwar Kraft, könnte aber beispielsweise den Endsprint retten.

Bevor sich der ambitionierte Extremsportler auf die Piste wagt, sucht er sich im »Geräteschuppen« das passende Zu-



Mit einem kräftigen Fußtritt erwehrt man sich des Verfolgers.



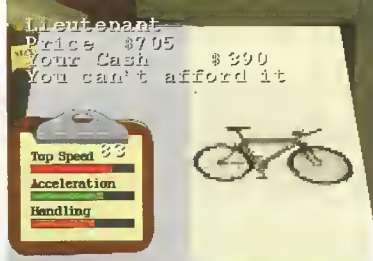
im wettbewerb

Mit der Spitze im actionlostigen Rennzirkus kann ESPN Extreme Games trotz der witzigen Idee nicht ganz mithalten. The Need for Speed und Bleifuß bieten beide mehr Abwechslung und schönere Grafiken. Destruction Derby ist ebenfalls eine gelungene Umsetzung von Sonys Playstation; hier müssen Sie vor allem andere Autos verschrotten. Wie man Spiele besser nicht von der 32-Bit-Konsole auf den PC konvertiert, zeigt Wipeout. Das futuristische Renspektakel leidet unter dräger Grafik und einer fummeligen Steuerung.

The Need for Speed	84
Bleifuß	82
Destruction Derby	79
ESPN EXTREME GAMES	71
Wipeout	63



Skateboarder wallen hoch hinaus, doch kosten die Sprünge Kraft und Tempo.



Im Lager gibt es gegen bare Münze bessere Sportgeräte.



In den schmalen Gassen Rams wird das Manövrieren zum Drahtseilakt.



Nach dem Rennen zeigt diese Auswertung, wie erfolgreich Sie sich schlugen.

behör aus. Dorf es ein schnittiges Skateboard sein, das gerade noch im Rahmen der finanziellen Möglichkeiten liegt, oder lieber die gemächlichere Ausführung, damit kein sa dickes Loch in den Geldbeutel gerissen wird? Die einzige Möglichkeit, zu neuen Borschäften zu kommen, ist das durchfahren der grünen Tare auf den Rennstrecken. Wirkliche Hoffnungen auf einen Spitzenplatz darf sich nämlich nur machen, wer ein flattes Sportgerät sein eigen nennt. Neben den grünen Geldspendern gibt es nach gelbe Pforten, die mehr Meisterschaftspunkte auf Ihr Saisonkonto verbuchen. Am reizvollsten sind aber die blauen Portale, mit denen Sie geheime Teile des jeweiligen Kurses freigeben. Wer alle Tore einer Strecke durchfährt, erreicht außerdem eine Bonusstraße voller geldspendender Durchfahrten. Zu jedem Spieler gehört selbstverständlich ein ardentlicher Charakter, den das Alter Ego verkörpert; diesen suchen Sie sich aus einer bunten Palette vorgegebener Männlein aus, die nicht nur das coole Outfit verweisen, sondern auch vortierreiche Eigenschöffen bieten. Werte wie Beweglichkeit oder Geschick wirken sich auf die Steuerung aus und somit auf Ihre Siegeschancen. Den gleichen Effekt hat die Wohl des Vehikels, die unterschiedlich schnell, beweglich oder stabil sind. Mit welcher Kombination Sie am besten

fahren, finden Sie durch ein paar Trainingsrunden ohne Gesamtwertung heraus. Richtig spannend wird es aber erst, wenn Sie sich auf eine Rennsaison stürzen. Dann strompeln Sie über alle fünf Kurse auf der Jagd nach Punkten und Geld, um fürs nächste Rennen besser gerüstet zu sein. Wer mit den schlagfertigen Computergegnern größere Probleme hat, wählt für den Anfang den niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade und bestiegt am besten das rustikale Mountain-Bike. Sollte dogegen Ihr Rechner hart an der 3D-Grafik zu kochen, reduzieren Sie die Detailvielfalt und den Bildausschnitt.

(fs)

florian stangl

Ich hätte nicht gedacht, was man mit einem Paar Inline-Skates so alles treiben kann. Über Straßenbahnen springen, Fässern ausweichen, unter Heuballen durchfahren und das alles mit knapp 100 Stundenkilometern – im wirklichen Leben kaum zu empfehlen. Genau da liegt der eigentliche Reiz von ESPN Extreme Games: Sie dürfen völlig verrückte Sachen machen und den Konkurrenten eine vor den Latz knallen, alles ohne schlechtes Gewissen. Die Grafik der fünf enorm langen Strecken ist zwar ziemlich grobpixelig, doch der 3D-Effekt wirkt erstaunlich gut; schnell genug ist das Gesche-

hen ab einem mittleren Pentium, mit einigen Abstrichen auf einem flotten 486er. Die coolen Grunge-Klänge von CD passen prima zu den rauen Soundeffekten, wenn mal wieder ein Skater gegen einen Baum kracht oder die Handkante das Kinn trifft. Nur die schrilligen Videosequenzen hätte man sich sparen können, zumal die Qualität der Sprachausgabe allerunterstes Niveau ist. Wer Rennspiele mag und auf lärmende PS-Monster verzichten kann, wird mit ESPN Extreme Games seinen Spaß haben, obwohl ein Zwei-Spieler-Modus nicht geschadet hätte.

espn extreme games

- 320 x 200 Pixel
- 640 x 480 Pixel
- 1024 x 768 Pixel
- Hi-Tracker
- Stereo Mono
- Stereo Stereo
- General MIDI
- Gravis Ultrasound
- CD-Audio
- MIDI 32

Spieler-Typ: Rennspiel Hersteller: Sony Interactive Ca.-Preis: DM 90,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieltext: Englisch; leicht Sprachausgabe: Englisch; leicht Anspruch: Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: Pentium (90 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 3 MByte CD-Belegung: ca. 85 MByte (+Audiotracks)
--	---

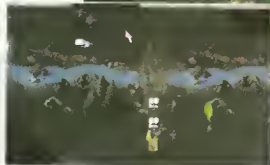
Anzahl Spieler: 1

71

COMMAND & CONQUER: DER AUSNAHMEZUSTAND

Die Missionsdiskette zu PC Players »Spiel des Jahres 1995« bietet zwar neue Szenarios, aber wenig Verbesserungen.

Kein anderes Programm hat 1995 derart eingeschlagen wie das Echtzeit-Strategiespiel »Command & Conquer«, welches nicht nur seit Monaten unsere Leser-Charts anführt, sondern auch großen kommerziellen Erfolg hatte. Wesentliche Neuerungen darf man von der Missions-CD »Der Ausnahmezustand« aber nicht erwarten: 15 neue Salomissionen, fünf Bonuszenarios und zehn Mehrspielerkarten sind alles, was es auf inhaltlicher Seite gibt. Außerdem hat Westwood die Zahl der Musikstücke auf 27 erhöht. Die neuen Aufträge sind schwieriger als die alten, sowie erfreulich abwechslungsreich. Während man im einen Szenario mit Elitesoldaten die Stromversorgung der Rivalen ausschaltet, wehrt man im nächsten gegnerische Sa-



Erstmals auch in Salomissionen zu sehen: die »Chemie-Soldaten« von NOD.

Jurassic & Conquer: Durch Starten per »C&C FUNPARK« führt ein »Neues Spiel« zu fünf Bonusmissionen.

bateure ab, um im dritten von überlegenen Kräften belagert zu werden. Die Zusatzmissionen werden per neuem Menüpunkt einzeln angesprochen.

Im Test gab es keine Probleme dabei, die deutsche Version der Zusatzdisk mit dem englischen Hauptprogramm zu verwenden – allerdings wird C&C dadurch »deutsch«. Um die neuen Karten im Netzwerk zu spielen, muß die Missions-CD nicht im Laufwerk sein. Es reicht aus, sie bei allen Teilnehmern zu installieren und dann mit den original C&C-CDs zu spielen. Unsere Punkterwertung bewertet das Erweiterungspaket als solches – Command & Conquer selbst ist natürlich nicht schlechter geworden. (la)

jörg langer

Der Ausnahmezustand bietet, was man erwarten darf: neue Missionen, zusätzliche Mehrspielerszenarien und – absolut hörensenswert – weitere Musikstücke. Da sich Westwood nicht die Arbeit neuer Zwischensequenzen machen wollte, werden alte Filmszenen wiederverwertet und die Missionsbeschreibungen als schnöder Text ausgegeben. Die 15 Salomissionen sind vom Schwierigkeitsgrad her recht hoch angesetzt und fordern auch Profis. Durch den automatischen Patch auf Version 1.2 werden einige Bugs des Originals beseitigt, darunter ein logischer: NOD-Geschütztürme kosten jetzt 600, statt vormals 250 Credits. Das Ungleichgewicht im Multiplayer-Modus ist somit abge-schwächt. Allerdings fehlt es

der GDI-Seite weiterhin an einer vernünftigen, mobilen Luftabwehr. Auch wenn die CD nur 30 Mark kostet, hätte ich mir die eine oder andere Neuerung gewünscht. Die fünf Saurier-Missionen sind ja wirklich nett. Doch vor allem im Mehrspielermodus hat man sinnvolle Verbesserungen unterlassen: Speichern ist weiterhin nicht erlaubt, es passiert immer noch, daß zwei Kontrahenten nur eine Bildschirmbreite voneinander entfernt starten. Und das schlimmste: Die Entertainer fahren wie eh und je todesmutig in gegnerisches Gebiet oder schaffen Lücken in den eigenen Absperrungsreihen, durch die dann feindliche Aufklärer schlüpfen können. Insgesamt aber eine solide Zusatz-CD zu einem fairen Preis.

c&c: der ausnahmezustand

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16-Byte-Arithmetik
 5-Bitster Mono
 5-Bitster Stereo
 General MIDI
 Gravis Ultrasound
 CD-Audio
 AWE 32

Spieltyp: Strategiespiel Hersteller: Westwood Ca.-Preis: DM 30,- Kopierschutz: CD-Abfrage bei Salopage Spieltext: Deutsch; gut Sprachausgabe: Deutsch; gut Anspruch: Für Fortgeschrittene und Profis Bedienung: Sehr gut Grafik: Gut Sound: Sehr gut	Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 14 MByte CD-Belegung: ca. 300 MByte Anzahl Spieler: 1 – 2 (Nullmodem); 1 – 4 (Netzwerk) Hauptprogramm: 91
---	--



Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager

PC Player 3/96, Heinrich Lenhardt

„...Teamchef bringt wieder Sinn ins Manager-Leben...sinnvolle Optionen, langfristige Spielziele...“

PowerPlay 3/96, Michael Galuschka

„Teamchef ist für mich in der in den letzten Monaten wieder aufkommenden Flut ähnlicher Programme ganz klar die herausragende Erscheinung“

PC Joker 3/96, Steffen Schamberger

„...motivierendes Gameplay...erfrischend neue Features...ein Hit für die vielen Fans des digitalen Fußballmanagements.“

PC Spiel 3/96, Stefan Arsef

„...vielseitige Optionen, frische Ideen und eine Menge Dauerspaß...“

PC Power 3/96, Martin Mirbach

„Teamchef gebührt ein Platz in der Ehrenlage.“

PC Games 3/96, Petra Maueröder

„...unterscheidet sich schon allein optisch von allem, was es bisher in diesem Genre gegeben hat.“

PC Action 3/96, Christiane Bigge

„Echt Klasse...Endlich einmal Neues fürs Genre...“

MICRO PROSE

myfuer
MICRO PROSE



Erhältlich für IBM PC und kompatible mit CD-ROM

SEA LEGENDS

Vorsicht, liebe Spiel designer: Wer den ehrwürdigen Strategieklassiker »Pirates« allzu dreist imitiert, den halt der Klabautermann.

Ein Jüngling reift zum Manne, folgt dem Lackruf der See und erlebt spannende Abenteuer in der Karibik. Heutzutage wird ein derartiges Vorhaben mit einem Kluburlaub kamfartabel abgehakt, doch im 17. Jahrhundert waren solche Akte minimal strapazierter. Anna Sechzehnhundertnachwas wird Richard Gray von seinem Papa aus dem behüteten England nach Barbados geschickt. Dort soll er unter der Fuchtel des britischen Gouverneurs ein wenig in der Gegend herumgandeln und diverse verfeindete Nationen bekämpfen. Doch während die Planken knirschen, die Möwen kreischen und die Untergebenen ihren Schiffszwieback lautmalend mampfen, schweifen die Gedanken des jungen Mannes ab. Könnte er nicht auf eigene Faust reich werden, wenn er nebenbei als Händler Hafen für Hafen abklappert? Oder sollte man gar nach Schätzen suchen; windige Kartenteile-Anbieter lungern zuhause in den Tavernen herum.

Also baut man munter seine Flotte durchs Kapern anderer Kähne aus und schippert von einer Hafenstadt zur anderen. Beim Händler kaufen wir Waren, in der Kneipe wird neues Personal rekrutiert. Auch Bootreparaturen, Waffenbesargungen und der Kirchengang (gleichbedeutend mit dem Speichern



Diese 3D-Seefahrt verläuft wenig lustig: Der halbe Paat wurde uns schon weggeschossen.



Viele Standbildbewahrer haben etwas zu sagen. Hier gurrnt unser Held gerade mit Onkel Davids Töchterlein.

des Spielstands) werden an Land erledigt. Auf hoher See trifft man so manches Schiffchen. Wir lassen die Kanonen sprechen oder schreiten zur Entzerrung; letztere mündet in ein Schwertduell mit dem gegnerischen Kapitän.

Diese Spielelemente klingen nach dem Klassiker »Pirates« von Sid Meier; allerdings handelt es sich hier um »Sea Legends« von einem gewissen George Osipav. Viele grundsätzlichen Ideen des offensichtlich Vorbilds wurden komplizierter gemacht. Das Umschippern anzugreifen der Pötte erfolgt beispielsweise in 3D und beim Kanonensalven-Abfeuern darf man das Ziel genau bestimmen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen unverdrossenen PC-Kapitänen zur Wahl. (hl)

heinrich lenhardt

Ein Doppel-Fisch-Mac ist dicker und kalorienhaltiger als das Brötchen mit Tiefseegarnelen, schmeckt deshalb aber nicht unbedingt besser. Und wenn ich das »Pirates«-Konzept abklappere sowie aufblähe, muß das Resultat nicht zwangsläufiger Weise entzücken: Grüngesichtig torkelt sa mancher Spieler die Relling entlang.

Mit seiner verqueren Bedienung, den mißratenen 3D-Einlagen und der Kinderbuch-Grafik kann Sea Legends keine freibedeutende Freude verursachen. Speichern läßt es sich nur in bestimmten Städ-

ten und die Humpfa-Trara-Musik kringelt jeden Rallmops auf. Freundliche Ansätze sind hingegen der dezente Missionscharakter und immer wieder neue Charaktere, mit denen es sich plaudern läßt – vom unrasierten Schatzkammerhüter bis zur lieblichen Causine.

Ich ziehe »Pirates Gold« eindeutig vor – das gibt es mittlerweile als Billigspiel und macht einfach mehr Spaß. Sea Legends versinkt nicht am tiefsten Wertungsgrund, dümpelt aber auf halbmaß in seichten Motivationsgefilden vor sich hin.

sea legends

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel

5-Böcher Mono
5-Böcher Stereo
General MIDI
Gravis Ultrasound
AWC 32

Spieltyp: Action-Strategiespiel
Hersteller: Ocean
Ca.-Preis: DM 100,-
Kopierschutz: CD-Abfrage
Spieltext: Deutsch; gut
Sprachausgabe: Deutsch; befriedigend
Anspruch: für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung: Ausreichend
Grafik: Befriedigend
Sound: Ausreichend

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen: 486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Testplattenplatz: ca. 7 MByte
CD-Belegung: ca. 290 MByte
Anzahl Spieler: 1



INTO THE VOID

DIE TIEFEN DES RAUMES RUFEN.
ERFORSCHEN AUF EIGENE GEFAHR.

KOMPLETT
DEUTSCH



Adrenalin
ENTERTAINMENT

COMPACT
discPC
GO-ROM

ElectricMoo
PRODUCTIONS



Vertriebs: Rushware GmbH, Daimlerstr. 8, 41564 Koorst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft-GmbH, Eversburger Str. 34, 49090 Osningbrück, Tel. 0541/122045, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 041/7852960, Fax. 041/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Grosshandels GmbH, Vornthaler Wirtschaftspark, A-6840 Güttn, Tel. 05523/54510, Fax. 05523/64794

Program and audiovisuals © 1996 Smith Engineering and Electric Moo Productions. All rights reserved. Polymeric Interactive Entertainment, Inc. is exclusive licensee. Used with permission from The Void is a trademark of Smith Engineering and Electric Moo Productions. All rights reserved. Electric Moo Productions and the Electric Moo Productions logo are trademarks of Mayer Studios, Inc. All rights reserved. Adrenalin, Adrenalin Entertainment, and the Adrenalin Entertainment logo are trademarks of Wirthma Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb in Europa durch **FUNSOFT**.

TOMCAT ALLEY

Luftkampf light mit Sega: Die Videoclip-Einsätze dieser Action-sause sind nur unwesentlich aufregender als ein Linienflug mit Aeroflot.

Van wegen »leichtes Gepäck«: Alexi Pavich setzt sich mit zwei kompletten Kampfflugzeug-Geschwadern in die Sommerfrische ab. Der amoklaufende russische Luftwaffen-Kommandeur wählt als Ausflugsziel ausgerechnet eine Wüste in Mexika [...als gäbe es zuhause nicht genug trastlase Ecken]. Mit seinen Fliegern und einem Reservoir an chemischen Waffen bedraht Alexi ohne nachvollziehbaren Grund die USA. Also her mit den Vaterlandsverteidigern: Eine Ladung Halbtarker in Uniform darf lasbreitern, um dem kalten Krieger das (nicht verzählte) Privatgeschwader wegzuballern.



Der kleine Unterschied: Die liebe Kallegin sehen Sie oben bei True-Color-Farbwiedergabe; darunter etwas weniger harmonisch abgestuft bei 256 Farben.

Wer bei »Wing Commander 4« über den exzessiven Videoclip-Gebrauch zwischen den Missionen rumnörgelt, den trifft bei »Tomcat Alley« vollends der Schlag. Diese Umsetzung eines Sega-CD-Videospiels reduziert sogar die Flugaction auf eine Handvoll Filmchen, über deren Abfolge der Spieler mit raschen



Sie müssen im rechten Moment das Fadenkreuz über die feindliche Maschine steuern und klicken, um sie vom Himmel zu halen.

Mausklicks entscheidet. Nach dem üblichen Briefings-Trara geht es in die Luft. Nähern Sie sich einem Ziel, müssen Sie ein Fadenkreuz mit der Maus sa lange über den emsig rumzappelnden Gegner halten, bis die Anzeige rat leuchtet. Jetzt schnell den linken Knopf drücken und zusehen, wie das »Rakete abgefeuert«-Video vom »Gegner explodiert«-Video abgelöst wird. Zwischendurch schießen die Flieger zurück. Entweder verpulvern wir eine der wenigen Flares (hilft immer) oder starten per Mausclick ein Ausweichmanöver (viel Glück: Die Erfolgschance liegt bei 50 Prozent). Außerdem darf man zwischen verschiedenen Rakentypen umschalten, muß auch mal im rechten Moment ein Bild knipsen oder auf einen Funkruf reagieren.

Einmal geschaffte Missionen können dank Speicher-Funktion in Zukunft übersprungen werden. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in zwei Stufen einstellen. Die Videowiedergabe erfolgt wahlweise bei 256 oder 16 Millionen Farben. Das briefmarkige Bildformat können Sie zwar auf Monitorgröße hochpusten, aber ein sanderliches scharfes Vergnügen ist das nicht gerade. (hl)

heinrich henhardt

Bei »Tomcat Alley« ist nicht nur die Story an den Haaren herbeigezogen. Spieldesign findet hinter der »Tap Gun«-kompatiblen Hui-wui-Aufmachung allenfalls in Spurenelementen statt. Eine Zeitlang läßt man sich von den rosant geschnittenen, actionreichen Videos durchaus ablenken. Hat man aber

die x-to MIG im 08/15-Husch-husch-Verfahren erlegt, wird es langweilig. Ican-Geklicks und Fadenkreuz-Gewackel sind die einzigen Spielelemente. Mit einer richtigen Flugsimulation hat das simple Geschehen nichts zu tun. Nachwuchs-Piloten sehen sich lieber Micrapraxes »Tap Gun« an.

tomcat alley

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16-Bitcolor
 5-Bitcolor Mono
 5-Bitcolor Stereo
 General MIDI
 Grovix Ultrasonix
 CD-Audio
 AWE 32

Spieltyp: Actionspiel Hersteller: Sega Co.-Preis: DM 80,- Kopierschutz: CD-Abfrage Spieltext: Englisch; wenig Sprachausgabe: Englisch; anspruchsvoll Anspruch: Für Einsteiger Bedienung: Ausreichend Grafik: Befriedigend Sound: Gut	Minimum: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM, Windows Empfohlen: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM Festplattenplatz: ca. 5 MByte CD-Selezione: ca. 600 MByte Anzahl Spieler: 1
---	---



Wer nicht hören will, braucht gar nicht erst anzurufen.



PanaSync 15MM
Multimedia Monitor mit DOME-Soundsystem
- Das Stereo-Lautsprechersystem mit "unsichtbarem" Frontstrahlungs-

Bildröhrentyp:	15" Flat Screen, AGRAS Beschichtung
Auflösung:	1024 x 768 bei 85 Hz
Audio:	2 x 2W Ausgangsleistung 100Hz - 20 kHz Frequenzbereich
Mikrofon:	integriertes Kondensator Mikrofon
"Plug and Play":	DDC1/DDC2b
Strahlungsarm:	TCO'92

Das Neuartige an den 15" oder 17" Multimedia-Monitoren der PanaSync MM-Reihe können Sie dank der flimmerfreien Darstellung nicht nur sehen. Bei Ihrer nächsten Multimedia-Anwendung werden Sie es vor allem hören: das Dome-Stereosoundsystem. Und für den – wohlgerneht nur theoretischen – Fall,

daß Ihnen an Ihrem PC einmal das Hören vergeht, gibt's ja unsere 24-Stunden-vor-Ort-Garantie. Auf Wiederhören unter Telefon: **040/85 49 24 77**.

Panasonic

Computer Products



TOP GUN FIRE AT WILL!

Wing Commander im Flugzeug: Bei »Top Gun« dürfen Sie den bekannten Kinofilm nachspielen, ohne den Einschränkungen anderer interaktiver Filme zu unterliegen.

Wer kennt sie nicht, die Fliegerramanz zwischen Tom Cruise und Kelly McGillis im Hollywoodstreifen »Top Gun«? Die Fehde zwischen Maverick und Iceman, den Unfall von Goose und dergleichen mehr dürfen Sie im gleichnamigen Spiel von Spectrum Halabype nachspielen. Der Slogan »You saw the Movie. Now play it!« verkündet hier keinen maßigen interaktiven Film, sondern ein Actionspiel, das atmosphärisch fast an die Zellulid- verlage heranreicht.

Die Handlung beginnt völlig identisch: Der Spieler wird mit seinem Rücksitz-Begleiter zur Pilotschule Top Gun versetzt, wo er sich mit anderen Piloten um die Traphöhe streitet. Elf Missionen liegen vor Ihnen, in denen Sie sich mit Ihren Gefährten bzw. den hartnäckigen Ausbildern herumschlagen müssen. Fliegen Sie nicht vorher wegen Unfähigkeit von der Schule, landen Sie nach dem elften Einsatz auf einem Flugzeugträger und der Ernst des Lebens beginnt. Anders als im Film ist hier eine Kubakrise der Aufhänger, an dem sich die Aufgaben ausrichten.

Für die nötige Atmosphäre im Spiel sorgen professionelle Filmsequenzen, in denen die Handlung fortgeführt und etliche Emationen aufgebauscht werden. Während des Flugs hat



Die Karte mit dem Einsatzbefehl ergänzt das Besprechungsvideo.

Für bestimmte Aktionen wie der Treffer einer Rakete werden kleine Fenster eingeblendet. (SVGA)

das natürlich Konsequenzen, denn unzufriedene Flügelmänner sind unzuverlässige Kameraden. Da die Videos nicht beeinflussbar sind, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diese Konsequenzen hinzunehmen und die Handlung entsprechend der Vorgaben der Programmier

er weiterlaufen zu lassen.

Tom Cruise spielt diesmal nicht den Maverick, sondern Sie schlüpfen in die Rolle des genialen, aber aufmüpfigen Piloten. Da die Filme generell aus Ihrer Sicht gezeigt werden, sparte man sich kurzerhand den Schauspieler. Aus dem Hollywood-Epos bekannt ist Kommandeur Hando alias James T. Sparrow; außerdem zeigt sich Jamison Janes, der bescheidene »Rookie One« aus »Rebel Assault 2«, von einer besseren Seite, wenn er als »Stinger« den Ekelbracken mitm. Der Einsatz wird zum einen per Video eingeleitet und teilweise mit gut gemachten Nachrichtensendungen erweitert.



Unter VGA ist die Grafik grüber und unübersichtlicher, aber wesentlich schneller. Auf einem DX2-66 müssen Sie dennoch alle Details abschalten.



im wettbewerb

Die beste Mischung aus Story, Action und Grafik ist Origins Strike Commander, an das Top Gun nicht ganz heranreicht. Für ernsthafte Simulationsfans ist US Navy Fighters interessant, bei dem Sie auch gefilmte Missionsbesprechungen genießen dürfen. Actionlastig, aber grafisch eher öde, ist T.F.X., bei dem Sie den Eurofighter fliegen. Im Weltraum ist Wing Commander 4 die beste Empfehlung, wenn Sie grafische Schmankerl und intelligente Handlung wollen.

Strike Commander	88
Wing Commander 4	87
US Navy Fighters	86
TOP GUN	81
T.F.X.	71



Die Grafik erinnert an das bei »Camanche« verwendete Voxel-System. (SVGA)



In den Außenansichten werden alle an der Mission beteiligten Objekte gezeigt. (SVGA)

Die genaue Missionsbeschreibung erfolgt per Karte und gesprochenem Text, der bislang nach Englisch ist. Eine komplett deutsche Version soll in diesen Tagen erscheinen. In den richtigen Einsätzen, die sich in drei Szenarien mit je elf Missionen aufteilen, dürfen Sie dann nach die Bewaffnung Ihrer F-14 wählen; im Training wird das vorgegeben. Top Gun ist ähnlich »Strike Commander« als Actionspiel konzipiert. Selbst im schwersten Modus fliegt sich die F-14 recht gemächlich und muckt nicht, in der leichtesten Einstellung stehen auch die Wing Commander unter den Spielern vor keinen Problemen. Außerdem lassen sich die Objekte im Spiel erheblich vergrößern, was das Zielen erleichtert und nebenbei nicht schlecht aussieht. Die Grafik arbeitet mit einer dem aus »Camanche« bekannten Voxel-System ähnlichen Engine, die nur unter Super VGA und mit allen Details gut

florian stanql

Top Gun spricht selbst Flugsimulationsmuffel an: Wer einmal Wing Commander gespielt hat, kommt auch mit dieser intelligenten Mischung aus Film und Actionspiel zurecht. Nur Profis müssen sich mit dem ungewohnt gutmütigen Verhalten der F-14 anfreunden, alle anderen steigen einfach ein und fühlen sich wohl. Spannung und Story werden geschickt aufgebaut und kleine Details wie der ewig stehende Stinger sind ein guter Ansporn, schließlich ist auch eine hübsche Pilotin zu beeindruckt. Außerdem sind die abwechslungsreichen Missionen mit allerlei Überraschungen gespickt, vor allem die

Dogfights im Grand Canyon suchen ihresgleichen. Auch die guten Mehrspieler-Modi stellen eine willkommene Abwechslung dar. Der größte Nachteil ist neben der pixeligen Grafik die eingeschränkte Freiheit des Spielers. Fällt ihre Punktzahl unter einen gewissen Wert, ist das Spiel schon zu Ende. Sie müssen sich also strengstens an die Vorgaben halten, sonst gibt es keine Punkte, was auf Dauer dem einen oder anderen zu einseitig werden könnte. Actionfans dürften damit keine Probleme haben, wenn allerdings schon Strike Commander zu einfach war, sollte Top Gun vergessen.

Die Videoqualität läßt sich von hochauflösend und in Echtfarben (oben) auf VGA-Grafik mit 256 Farben reduzieren, um flüssiger abgespielt zu werden.



aussieht, denn unter VGA wirken die Texturen viel zu grob-pixelig und unübersichtlich. Größter Nachteil ist, daß die Flughöhe nicht einzuschätzen ist, was gerade erfahrenen Piloten, die realistischere Spiele gewöhnt sind, sa manchen Crash bereitet.

Ähnlich einfach funktionieren die Instrumente wie Radar oder das Head-Up-Display, in dem Geschwindigkeit, Höhe und dergleichen zu finden sind. Mit wenigen Tasten und einem Joystick haben Sie Maschine und Gegner im Griff.

Die richtige Stimmung entsteht durch die ständigen Funkprüche, die Sie zwar nicht beeinflussen können, aber viele Informationen enthalten. Neue Missionsziele, Warnungen und Streitereien zwischen Maverick und Stinger gehen so über den Äther und werden mit kleinen Videoclips illustriert. Auch die Soundunterlegung überzeugt mit wichtigen Effekten und hochklassigen Musikstücken, die je nach Situation variieren. (fs)

top gun: fire at will!

320 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi/Tricolor
5-Bitcolor Mono
5-Bitcolor Stereo
General MIDI
Grave Ultrasound
CD-Audio
AWE 32

Spiel-Typ: Actionspiel Hersteller: Spectrum Halabaye Ca.-Preis: DM 120,- CD-Abfrage: Englisch/mittel (Deutsche Version in Vorbereitung) Spieltext: Englisch/mittel (Deutsche Version in Vorbereitung) Sprachausgabe: Englisch/mittel (Deutsche Version in Vorbereitung) Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene Bediienung: Gut Grafik: Befriedigend Sound: Sehr gut	Minimum: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM Empfohlen: Für VGA: Pentium (60 MHz), 16 MBByte RAM Für SVGA: Pentium (120 MHz), 16 MBByte RAM Festplattenplatz: ca. 15 - 30 MBByte CD-Belegung: ca. 920 MBByte (2 CDs) Anzahl Spieler: 1 - 2 (Modem/Nullmodem), 16 (Netzwerk)
---	--

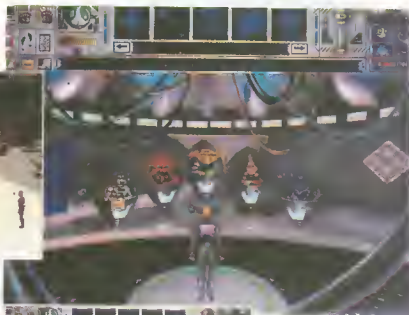
CHRONOMASTER

Um sein neuestes Adventure mit einer wirklich guten Story auszustoffen, ging man bei Copstone auf Nummer sicher und beauftragte den Science-fiction-Autor Roger Zelazny mit der Story.

Eine pliffige Geschichte ist für ein futuristisches Abenteuer Gold wert. Der für »Chronomaster« engagierte Roger Zelazny, Autor der »Prinzen von Amber«-Bücher, ließ sich folgendes einfallen: In einem Zeitalter weit in der Zukunft ist es besonders begabten Meistern möglich, künstliche Mini-Universen zu erschaffen. Diese komplizierten und völlig unterschiedlich ausgeformten Konstrukte sind natürlich sehr empfindlich und außerdem ständiger Bedrohung durch Widersacher ausgeliefert. Allen Sicherheitsvorkehrungen zum Trotz gelingt es prompt einem Unbekannten, bei einigen dieser Universen das Raum-Zeit-Kontinuum zu stören. In der Rolle des Experten Rene Karda übernimmt der Spieler den Auftrag, den betroffenen Welten zu helfen.

Mit seinem Raumschiff und einem angemessenen Zeitvorrat (in Flaschen!), macht er sich sofort auf den Weg. Egal ob

Die Spinne birgt eine der vielen Todesarten, die den Helden ereilen können.



Karda trifft auf seiner Reise skurrile Aliens. Oben ist die Menüliste eingeblendet.

Diese Jinnies stellen An-sprüche. Der Pfeil zeigt den Weg zur Reise...



...auf dem fliegenden Teppich.

Landung jeweils in die Adventure-übliche Sicht, bei der das Helden-Sprite über den Bildschirm geschickt wird.

Die Grafiken der Welten selbst wurden mit 3D-



Für Zwischensequenzen wird entweder auf ein Fenster...



...oder wie hier auf Fullscreen-Modus umgeschaltet.

monika staschek

Dieser Zeitmeister hinterläßt mit seinen hübsch anzusehenden Grafikwelten einen positiven Eindruck, trotz verbesserungsfähiger Animation der Heldenfigur und kleiner Bedienungs-mängel (Scroll-Inventar und träge Textfenster). Daß kein starr linearer Handlungsverlauf den Spieler unnötig einschränkt, dürfte vor allem fortgeschrittene Abenteuerer reizen. Verschiedene Lösungswege für die logischen und fordernden Puzzles erhalten die Motivation ebenso wie die Dialogmenüs, die tatsächlich Einfluß auf das weitere Geschehen haben und nicht

nur Informations-Lieferant sind. Auf den Einbau abgedroschener Schiebepfeilen hätte man allerdings getraut verzichten dürfen, da die Welten auch so genug Raum für Rätsel geboten hätten. Einsteiger könnten durch Sackgassen und die zahlreichen lebensgefährlichen Stellen schnell frustriert werden, zumal für sie im recht offenen Spielverlauf die Gefahr besteht, sich zu verzetteln. Musik und Soundeffekte passen gut zum Geschehen, nur für die englische Sprachausgabe hätte man dem Helden eine weniger einschläfernde Stimme spendieren können.

ANGEL DEVOID FACE OF THE ENEMY

Erneut schlagen zwei Modewärter kräftig zu: Ein »interaktiver Film« im »Cyberpunk«-Milieu verheißt nichts gutes.

Es sieht düster aus. Im futuristischen Neo-City wird anscheinend konsequent Energie gespart, außerdem hat selbst die Sonne keinen Back, helle Strohlen zu spenden. Kurz gesagt, der Spieler findet sich bei »Angel Devoid« in einem schummrigen Endzeit-Szenario wieder, das heimtückischer nicht sein könnte. Er übernimmt die Rolle eines Polizisten, der auf der Jagd nach dem bösen Namensgeber des Adventures von diesem überwältigt wird. Als er aus seiner Bewußtlosigkeit erwacht, hat ihm ein Chirurg das Gesicht von Angel Devoid verpaßt. Somit wird der Spieler plötzlich zum Jagten und muß dringend die Wahrheit aufdecken, bevor ihm jemand das Lebenslicht auspustet.

Grafisch erinnert Angel Devoid streckenweise an Gameteks sogenannten »Cyberpunk-Thriller« namens »Hell«. Auch hier werden gefilmte Schauspieler in gerenderte Hintergründe kopiert, während andere Charaktere ebenfalls aus einem 3D-Programm stammen. Obwohl keine großen Normen wie Dennis Hopper den Abspann zieren, sind zumindest die Darsteller ordentlich. Allerdings ist Hell deutlich Adventure-lastiger, bietet mehr Puzzles und ein umfangreicheres Inventar.

Angel Devoid ist einer jener interaktiven Filme, bei denen Sie sich entscheiden müssen, ob Sie links oder rechts obiegen bzw. aussuchen dürfen, ob Sie etwas nehmen wollen oder nicht. Je nach Mousclick wird ein anderer Videoschnipsel abgespielt. Alle sind aber generell zu düster und deswegen unübersichtlich. Außerdem ist die Entschei-



Die Grafik im Halbzeilen-Modus ist düster und ziemlich unübersichtlich.



Schießt er oder nicht? Der Spieler läuft in jedem Bild Gefahr, überraschend sein Leben zu lassen.

dungsfreiheit ziemlich eingeschränkt, do zu bestimmten Zeiten nur bestimmte Wege frei sind.

Soweit klingt Angel Devoid ja noch halbwegs interessant, wäre do nicht eine gerade zu unverföhrene Dreistigkeit in solchen Fairneß zu vermerken. Die

Spiel designer hielten es offensichtlich nicht für nötig, Tugenden eines guten Adventures einzubauen, sondern stattdessen mit tausenden von Toden zu nerven. Schon die erste Entscheidung löst Ihnen nur eine Chance von 50:50, da Sie keinerlei Anhaltspunkte haben, welcher Weg aus dem Kronkennzimmer der Richtige wäre. Das setzt sich fort, so daß Sie meistens keine Möglichkeit haben, dem urplötzlichen Tod zu entgehen.

Selbst wer noch jedem Schritt speichert, pfeffert schnell entnervt die Maus in die Ecke. Das Laden dauert selbst auf einem schnellen System einige Zeit, außerdem wird so jeglicher Spielfluß zerstört, was gerade bei einem »Film« extrem stört. Apropos laden: Besitzer eines Doublespeed-Laufwerks müssen sich auf fast unerträgliche Wartezeiten einrichten, die eher die Bezeichnung »interaktive Dia-Show« provozieren. (fs)

florian stangl

Da hat wohl jemand öfter mal »Bladerunner« gesehen und spontan gedacht: »Das kann ich auch!« Schnell werden eine düstere Stadt gerendert, 08/15-Charaktere hineingestellt und eine zugegebenermaßen halbwegs interessante Story drumrum geschustert. An Ridley Scotts Meisterwerk kommen die Filmsequenzen von Angel Devoid bei weitem nicht heran, auch das mäßige

»Hell« ist dank richtiger Adventure-Elemente wesentlich ergiebiger. Das dämliche Spielprinzip muß dem Gehirn eines Kranken entspringen sein; so überraschend und sinnlos mußte ein Spieler nach nie sein Leben lassen. Nach jedem Schritt speichern, ausprobieren und dann wieder alles von vorne – das kann doch nicht ernst gemeint sein.

angel devoid: face of the enemy

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 Hi-/Truecolor
 8 Speicher Mono
 5 Speicher Stereo
 General MIDI
 Gravis (optional)
 40 Audio
 AWE 32

Spiel-Typ:	Adventure	Minimum:	486er (66 Mhz), 8 MByte RAM
Hersteller:	Mindscape	Empfohlen:	Pentium (60 Mhz), 16 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 120,-		
Kaplerschutz:	CD-Abfrage		
Spieltext:	Englisch; mittelschwer		
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer		
Anspruch:	Für Faustgeschrittene und Profis		
Bedienung:	Befriedigend		
Grafik:	Befriedigend		
Sound:	Befriedigend		

Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 2.100 MByte (4 CDs)

Anzahl Spieler: 1

22

Science Fiction war gestern!

Das neue Action-Epos
von den Flight Unlimited™-Designern

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI




A LookingGlass
Technologies
Production

Vertrieb: Roseware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kladau, Tel. 0 21 31/80 70, Fax. 0 21 31/80 71 11 • Pionier GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 081/765 29 69, Fax. 081/765 12 22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandel GmbH, Vöslauer Wirtschaftspark, A-8840 Götzis, Tel. 055 23/5 65 19, Fax. 055 23/5 47 64
©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.



I HAVE NO MOUTH BUT I MUST SCREAM

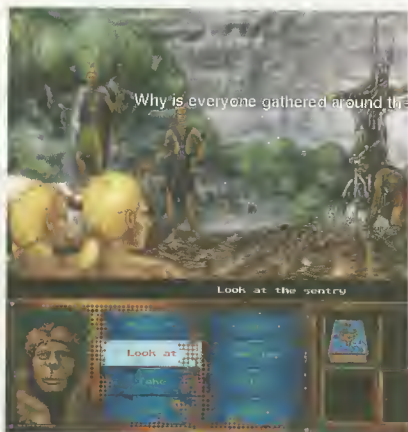
SF-Autor Harlan Ellison sargt für ungewöhnliche Adventure-Kast: Nachdem der Supercamputer »AM« die Erde entvölkert hat, quält er die fünf letzten Menschen in virtuellen Alptraum-Szenarien.

Einige Leute sind schon ganz verschreckt, wenn Sie Ihren PC mal über Nacht nicht ausschalten. Macht nix; das hat nach keiner Hardware geschadet. Problematisch wird es nur, wenn Sie tief im Erdinneren einen Supercamputer installieren, ihn jahrzehntlang laufen lassen und schließlich vergessen. Das könnte schlimmere Folgen haben als eine überhäufte Stromrechnung...

Nach Ende des Kalten Krieges in Amerika, China und Rußland: Die einst gepöppelten Rechenkünstler für Planmodelle zur Kriegsführung wurden angesichts der veränderten Weltlage vernachlässigt. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten die Superrechner allerdings ein beängstigendes Eigenleben. In einem Zeitalter, wo selbst Lieschen Müller ihren Internet-Zugang hat, kommen die drei Kriegscamputer problemlos zusammen. Sie vernetzen einander, finden sich gegenseitig ganz duft und tauschen Wissen aus. Da

dieses nur aus Tad und Zerstörung besteht, ist die Folge fatal: Eines Tages klinkt sich der »AM« genannte Rechnerverband in einen Konflikt ein und bereinigt die Sache gründlich: Die gesamte Menschheit wird vernichtet. Das verrückte Elek-

tronengehirn hält sich zur privaten Belustigung die letzten fünf Exemplare der Spezies Hama Sapiens, die es in seinen virtuellen Alptraumwelten seit über 100 Jahren faltet. Können die zu unendlichem



Bennys Abenteuer führt zu diesem Eingeborenenstamm. Jeden Tag gibt es ein frisches Opfer für den als Gott verehrten Megarechner »AM«.

Leid verdamnten Personen die Maschine überlisten? Ist die Erde wirklich restlos zerstört? Wer dieses Adventure durchspielt, ist (vielleicht) schlauer...

Ein so abgedrehter Handlungsrahmen ist eine seltene Wahl bei Abenteuerspielen. Kein Wunder: »I have no mouth but I must scream« basiert auf einer Kurzgeschichte des US-Schriftstellers Harlan Ellison. Der mit zahlreichen SF-Preisen überhäufte Maestra wirkte auch beim Spieldesign mit und ließ sogar dem Supercamputer AM seine Stimme. Das Programm wurde in fünf Mini-Adventures unterteilt, die Sie in einer beliebigen Reihenfolge bestreiten können. Um zu gewinnen, müssen Sie mit jedem der fünf Charaktere zu einem Ende kommen, mit dem AM nicht rechnet. Wer sich entsprechend listig durchpuzzelt,

heinrich lenhardt

Bizorre Storyidee – fein. Fünf Antihelden jenseits aller Adventure-Klischees – prima. Doch wenn das Puzzle-Design Ausflüge in irrationale Welten macht, bekommt dies dem Spielspaß nicht sonderlich gut. Oft muß ausprobiert werden (...und das bei elementaren Fragen wie »Soll Garrister seine Schwiegermutter aufschlitzen oder erst mal knebeln«?). Lästig sind einige Sockgassen. Ständiges Speichern ist wichtig: verpaßt man bestimmte Aktionen, kann ein Teil-Adventure nicht mehr gelöst werden.

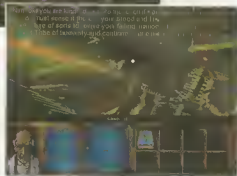
Auch die on sich solide Bedienung wird unnötig verkompliziert: Türen müssen z.B. unendlich mit »Use« geöffnet

werden. Und offensichtlich logische Aktionen werden ohne weitere Kommentare einfach nicht ausgeführt. Erst wenn weitere Aktivitäten erledigt wurden (die nicht immer etwas mit dem anderen Puzzle zu tun haben) löst sich plötzlich die Idee in die Tat umsetzen.

Das Gegrummel über solche Pfu-Böh-Frustrationserscheinungen hält sich grob mit der Neugier die Waage, die von der alle Genre-Klischees sprengenden Handlung genährt wird. Wegen Sockgassen-Gefahr und obgehobener Story ist dieses Programm reiner Profistoff. Ein Ausnahme-Adventure; mit einigem Licht, aber reichlich Schatten.



Jede der fünf Spielfiguren muß durch ein separates Adventure. Die Reihenfolge bleibt Ihnen überlassen.



Noch ein paar freundliche Worte vom übergeschnappten Supercamputer AM und der Höllenrip kann beginnen.



hat die Chance, in einem finalen Kapitel die Allmacht des Rechners zu brechen (...klingt fast schon nach einem PC-Anwender im Kampf mit einem Interruption-Konflikt).

Der Story gemäß sind Protagonisten und Schauplätze ultra-strange. Mit den netten, lustigen Helden üblicher Adventure-Prägung hat das herzlich wenig zu tun: Gorrister ist lebensmüde, Ellen reagiert ponisch auf die Farbe gelb, Benny wurde von AM gelähmt und seines Augenlichts beraubt – nichts für schwache Nerven. Entsprechend wird geschändet, geflücht und gemordet – »I have no mouth« ist keinesfalls ein Kinderspiel.

Als richtig schön oltramodisch entpuppt sich hingegen die Steuerung. Erst klicken Sie auf eines der acht Verben am unteren Bildrand, dann auf einen Inventar-Gegenstand oder ein Detail in der Spielgrafik. Mit dieser bewährten Methode bauen Sie komfortabel Adventure-Kommandos. Außerdem gibt es eine Spick-Funktion; die Benutzung des »Psych Profiles« bewirkt einen verschlüsselten Tip. Eine deutsche Version des unheimlichen Alptraum-Trips ist allerdings nicht in Sicht. (hl)



Schräg: Um den Motor des Luftschiffs anzutreiben, braucht Gorrister die Lebensenergie seiner Schwiegermutter.

CS M SOFTWARE TOP-TEN

WING COMMANDER 4	99,-
WARCRAFT 2 DT	83,-
REBEL ASSAULT 2 DT	78,-
JEWELS OF THE ORACLE CD	109,-
EVOCATION ZWISCHEN TRAUM UND WIRKLICHKEIT WINDOWS-OD. MAC CD	98,-
THE DICK	78,-
COMMAND & CONQUER	93,-
THE FIGHTER CD	85,-
TORRINS PASSAGE CD	105,-
DISCOWORLD	81,-
FURY SUPERSCHNELLES 3D-AKTION SPIEL	118,-
TERMINAL VELOCITY 3D-UMGEBUNG SENSATIONELLER SCI-FI-FLUGSIMULATOR HANDBUCH IN DEUTSCH	99,-

BESTELLUNG

- VERBANDT: (UPS) PAKETSERVICE
- VERBANDTOSTEN 10,-
- VERBANDTSKONTOFREI AB 250,-
- ODER VORRAUSKASSE + 5,-
- VERBANDTSKONTO

ALLE PREISE IN DM

COMPUTER-SCHOOL & MARKETING GDB
FRANK KLEIN
UND THOMAS HUBER
Pforzheimer Str. 21
76227 KARLSRUHE
Tel. 0721 / 9 41 41 47
Fax 0721 / 9 41 44 09

WOLFGANG KLEIN

KaroSoft

Jürgen Vlieth

CD-ROM

Sin Mupketen, deutsche Version	74,50
AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Alben, komplett deutsch	89,90
Angel David, Handbuch deutsch	72,50
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Assassins, komplett deutsch	84,50
Assault Fleet, Actionspiel deutsch	74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	+ 89,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version	+ 69,90
Big Red Racing, komplett deutsch	72,50
Brüder, Anleitung deutsch	84,00
Burning Steel IV, komplett deutsch	76,50
Casual I, komplett deutsch	84,50
Chromomaster, deutsche Anleitung	79,95
CivilNet, komplett deutsch	95,50
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer - Mission Deck, dt.	79,95
Conqueror AD 1989, komplett deutsch	85,50
Cruisader, No Remorse, komplett deutsch	84,90
Cyberia 2, deutsche Version	+ 79,90
Cybermex, komplett deutsch	84,00
Daegerfall, deutsche Version	88,90
Das Talisman, komplett deutsch	78,50
Descent 2, deutsche Version	89,90
Destraction Derby, Anleitung deutsch	94,90
Die Fugger II, komplett deutsch	84,50
Die Siedler II, komplett deutsch	+ 99,90
Dime City, komplett deutsch	84,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 85,90
Dungeon Master I, komplett deutsch	89,90
Earthworm Jim, komplett deutsch	74,50

i have no mouth but i must scream

300 x 200 Pixel
640 x 480 Pixel
1024 x 768 Pixel
Hi-Res-Mode

S-Blastor Mono
S-Blastor Stereo
General MIDI
G-Midi
UltraSound
AW2 32

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 15 MByte oder 40 MByte

CD-Belegung: ca. 670 MByte

Anzahl Spieler: 1

KiYeKo

79 DM !

VOLLGAS

FORTRAN

NUR 111 DM

CLUB MEDIA

CD-ROM Spiele
Super-Katalog auf Diskette !
Mehr als 650 Artikel !
Katalog gegen 3,- in Briefmarken
Tel. 04621 / 35484
Fax. 04621 / 33632
Haidbarg 3, 24857 Fahrdrorf

Volkskes DM 6,99, Post Nachnahme DM 9,99
US-Neuhand DM 17,99
Ausland nur Eurocheck plus DM 25,00

KAROSHOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/33 10 41
Liste kostenlos!
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172

MANIC KARTS

Tiefer gelegter geht es nimmer: Beim »Super Karts«-Nachfolger schmirgeln Miniflitzer hochauflösend über den Asphalt.

Er surrt beharrlicher als die gemeine Stechmücke und ist schneller als ein GT-Rasenmäher: der Ga-Kart, niedlicher kleiner Neffe des Formel-1-Boliden. Daß die Kleinstflitzer auch gut Gas geben können, bewies vor einem Jahr »Super Karts« vom englischen Programmiererteam Manic Media. Das unkomplizierte Action-Rennspiel mit Netzwerk-Modus wird nun fortgesetzt. Zusätzliche SVGA-Grafik ist das augenfälligste Plus beim neuen »Manic Karts«. Und weil sich bei diesem Nachfolger sonst nicht allzuviel getan hat, beschloß Publisher Virgin eine kundenfreundliche Preispolitik: Für knapp 40 Mark geht Manic Karts an den Start.

Das billige Vergnügen ist solide ausgestattet. In acht grafisch eigenständigen Szenarien sind je zwei Kurse untergebracht. Macht unterm Strich 16 neue Pisten, die Sie zu Übungszwecken oder im Meisterschafts-Modus befahren. Drei Schwierigkeitsgrade und vier Ga-Kart-Klassen sind nicht die einzigen Variablen. Sie dürfen zum Beispiel auch die Sensibilität der Steuerung und die Grafikauflösung wählen. Etwa bis zur mittleren Pentium-Klasse sollte man aber mit dem gewohnt-klobigen Standard-VGA variablen nehmen.

Während des Rennens kommt es nicht nur auf umsichtiges Lenken an. Sie dürfen auch gehärtete Extras wie den Nitro oder perfekte Reifengriffigkeit aktivieren, die für einige Sekunden



Sichere Sache: Mit Standard-VGA bekämpfen Sie Ruckerscheinungen auf langsameren Rechnern.

Scharfe Sache: Die »Manic Karts« gehen auf Wunsch auch hochauflösend an den Start.

lang Ihre Go-Kart-Leistung verbessern.

Dauerhafte Aufrüstung verspricht das Tuning zwischen den Rennen, was wir Matrasen und Bereifung in fünf Stufen aufbessern oder (fast wie im richtigen Leben) einen Funktionär bestechen. Von Super Karts bestens bekannt sind die verschiedenen Außenansichten mit beschränktem Spielwert. Der Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus des Vorgängers flog raus. Multi-Player-Freuden gibt es bei Manic Karts nur im Netzwerk. Bis zu acht menschliche Raser gehen hier an den Start. (hl)

heinrich lenhardt

Lieber ein frasierter Mini als die S-Klasse? PC-Bracken vom Schlage eines »Formula 1 GP II« liegen Ihnen eher schwer im Magen? Dann dürfen Sie sich bei dem geradlinigen, aber gar nicht einfachen Karts-Gewusel heimisch fühlen. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind dezent. Die zusätzliche SVGA-Grafik ist ganz ansehnlich, doch Extraaufgelassene und Streckendesign wirken etwas lieblos. Einige Kurse sind viel

zu unübersichtlich aufgebaut. Salange man sie nicht halb auswendig gelernt hat, landet man schnell auf einem Irrweg abseits der regulären Piste (Stichwort »Brasilien«). Meine Kritikpunkte werden durch den höchst sympathischen Preis etwas neutralisiert. Für rund 40 Mark ist Manic Karts absolut empfehlenswert – sofern Sie keine High-End-Simulation erwarten, sondern Lust auf ein schnörkelloses Actionrennen haben.

manic karts

■ 320 x 200 Pixel
 ■ 640 x 400 Pixel
 ■ 1024 x 768 Pixel
 ■ 16/32er
 ■ S-Blasten Mono
 ■ S-Blasten Stereo
 ■ General MIDI
 ■ Gravis Ultrasound
 ■ CD-Audio
 ■ AWE 32

<p>Spieler-Typ: Rennspiel</p> <p>Hersteller: Manic Media/Virgin</p> <p>Ca.-Preis: DM 40,-</p> <p>Kopierschutz: CD-Abfrage</p> <p>Spieltext: Englisch; leicht</p> <p>Sprachausgabe: –</p> <p>Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene</p> <p>Bedienung: Befriedigend</p> <p>Grafik: Gut</p> <p>Sound: Gut</p>	<p>Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM</p> <p>Empfehlen: VGA: Pentium (60 MHz), 8 MByte RAM SVGA: Pentium (90 MHz), 16 MByte RAM</p> <p>Festplattenplatz: ca. 2 MByte</p> <p>CD-Belastung: ca. 80 MByte + Audio-Tracks</p> <p>Anzahl Spieler: 1 – 8 (Netzwerk)</p>
---	--

70

MISTA BOOMBASTIC!

Endlich ist es soweit, TerraTec's neueste Entwicklungen in Sachen Audiotechnik sind da - Sound System MAESTRO 16/96 und MAESTRO 32/96. Beide perfekt gerüstet für Plug & Play-Motherboards, Windows 95 und Ihre verwöhnten Ohren. Dazu liefern wir exzellente Software und sinnvolles Zubehör. Freuen Sie sich also auf neue runde Soundpakete - made by TerraTec.



Besuchen Sie uns in Halle 9 EG, Stand E07

Enhanced-IDE-Schnittstelle

Effektprozessor (MFX) mit Hall und Chorus
auch für FM (nur MAESTRO 32/96)
... smooth ...

integriertes GS-Waveable mit 393 Klängen, 4MB-ROM
(MAESTRO 16/96: 343 Sounds in 1MB), 32stimmiger
FM-Synthesizer (4OP+) auch für ältere Spiele

zusätzlicher Waveable-Connector zum Aufrüsten
(MAESTRO 16/96) oder Erweitern (MAESTRO 32/96),
Mista Javo-Javo ...

2 MPU401™-MIDI-
Schnittstellen, 32 MIDI-Kanäle
(nur MAESTRO 32/96)

echtes Plug & Play, Installation
auf nicht P&P-Motherboards
komplett über Software
... fantastisch

FullDuplex-Modus (gleichzeitiges Aufzeichnen und
Wiedergeben von DigitalAudio bis 48 kHz), Hardware-
(De) Kompression.

1 Stereo-Eingang für Line-Geräte, 1 Stereo-
Eingang für regelbare Linegeräte oder Stereo-
Mikrophone (nur MAESTRO 32/96), 1 mono-
Mikrophone-Eingang, 1 Stereo-Ausgang mit
schaltbarem Vorverstärker

Sie sehen, die neuen MAESTROs bieten an sich schon Technik satt. Aber zu einer bombastischen Hardware gehört auch gute Software und sinnvolles Zubehör, so haben wir uns mit der 'crème de la crème' deutscher Softwarefirmen zusammengetan, um Ihnen ein Maximum an Einsatzmöglichkeiten bieten zu können.

Zur 32/96 gibt's zum Beispiel 'Cubasis Audio Light' - Stereo HarddiskRecording kombiniert mit 32 MIDI-Spuren und Notendruck. Aber auch die Nicht-Musiker unter Ihnen mixen sich den Hit für die ganze Familie einfach selbst: Mit Circle Elements SE von BestService

- einer der innovativsten CD-ROM's am Markt. Und als wäre das noch nicht genug, gibt's dazu sogar Mikrofon und MIDI-Kabel - Da rappelt's im Korton!

Nicht zu vergessen Ihr Service bei TerraTec: Neben einem Jahr Garantie auf alle Produkte bieten wir Ihnen kompetente Unterstützung am Telefon, aktuelle Treiber via BBS (auch ISDN) und InterNet, sowie Garantieabwicklung direkt beim Hersteller ohne lange Wartezeiten. Und auch deutsche Handbücher, ausführlich und leicht verständlich, gehören bei uns einfach mit dazu.

KARSTADT

1&1

FRANK & WOLTER
BEMI

HOT

SPEZIALIST



TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
41334 Nettetal
Telefon: (02157) 81790
Telefax: (02157) 817922
<http://www.TerraTec.de>

Das Sound System MAESTRO 32/96 gibt's ab sofort für DM 599,- im Komplettpaket mit Software, Audiakabel, Mikrofon und MIDI-Kit. Unsere MAESTRO 16/96 kommt mit der MusicStation, CircleElements SE, Audiakabel und Boxen für nur DM 299,- daher und ist außerdem als 'SE'-Version ohne Zubehör sogar schon ab DM 249,- zu haben.



ATARI 2600 ACTION PACK 3

Bei der dritten Sammlung mit wiederbelebten Oldie-Spielen greift Activision tief in Ataris Rumpelkammer. »Breakout«, »Space War« & Co. suchen den modernen Windows-95-PC heim.

Activision emuliert unverdrassen weiter: Prähistorisches für die Hardware der 80er Jahre erwacht unter Windows 95 zu neuem Leben. Letzten Monat testeten wir den »Commodore 64 Action Pack«, jetzt ist wieder das Atari VCS an der Reihe. Jene Mutter aller Spielkonsolen würdigte Activision bereits mit zwei Sammlungen. Dabei wurden die interessantesten Titel der eigenen Firmen-Vergangenheit fast alle abgedeckt. Das Dutzend Spiele des neuen »Atari Action Pack 3« nimmt sich entsprechend kümmer-

te Activision bereits mit zwei Sammlungen. Dabei wurden die interessantesten Titel der eigenen Firmen-Vergangenheit fast alle abgedeckt. Das Dutzend Spiele des neuen »Atari Action Pack 3« nimmt sich entsprechend kümmer-



▲ Die SF-Ballerei »Star Master« gehört zu den dünn gesäten Highlights.

Diese gruselige ► Double-Dragon-Umsetzung war eine der letzten Entwicklungen für das Atari VCS.



lich aus. Letzte Raritäten wie Activisions Spät-VCS-Entwicklungen »Pressure Cooker« und die greuliche Automaten-Umsetzung »Double Dragon« dürften nur Freaks interessieren. Allenfalls »Star Master« läßt aufhorchen: Activisions gelungener Abklatsch des Atari-Klassikers »Star Raiders« war eines der ersten 3D-Welttraumspiele mit taktischer Note.

heinch lenhardt

Der dritte Atari-Pack läßt sich wirklich nur nach viel Nostalgie im Blut ertragen. Atari-Frühwerke wie Breakout oder Space War mögen historisch wichtige Meilensteine gewesen sein; sanderlich viel Spaß machen sie heutzutage nicht mehr. Während es bei den ersten der VCS-Sammlun-

gen reihenweise witzige Spielideen zu entdecken gab, ist die Resteverwertung nur ein halbes Vergnügen. Höchstens für Überlebende der frühen 80er Spieljahre ist Pack Nummer 3 eine essentielle Anschaffung. Der parallel veröffentlichte »C64 Action Pack« macht deutlich mehr Spaß.



Die Besetzungsliste der dritten Sammlung mit Atari-VCS-Oldies ist nicht gerade überwältigend.



◀ Das Ur-»Breakout« hat nur nostalgische Reize.

Grafisch freilich minimal schlichter als die Urrenkel vom Schlage eines »Wing Commander 4«... Höchst spannend ist der Umstand, daß bei diesem Action Pack erstmals original Atari-Titel dabei sind. Dabei handelt es sich allerdings um absolute Frühwerke der VCS-Geschichte mit entsprechend dürftigem spielerischen Nährwert. »Breakout« in der (angeblich von Apple-Papa und Pixar-Baß Steve Jobs entwickelten) Gründerväter-Version, Zwei-Spieler-Abschießduelle mit »Combat« und »Space War«, gar eine Runde Dame bei »Checkers« – übertrieben spannend sind die meisten Titel nicht gerade. Ausnahmen wie das brummelige Fliegenfänger-Actionspiel »Yar's Revenge« bestätigen die Regel. Wie gewohnt gibt es zu jedem der emulierten Spiele gute Hintergrund-Infos. (hl)

Alle Spiele des Action Pack 3 in der alphabetischen Übersicht

Breakout
Canyon Bomber
Checkers
Combat
Double Dragon
Night Driver
Pressure Cooker
Private Eye
Space War
Star Master
Title Match Pro Wrestling
Yar's Revenge

atari 2600 action pack 3

320 x 200 Pixel
 640 x 480 Pixel
 1024 x 768 Pixel
 16-/Truecolor
 5-Blaster Mono
 5-Blaster Stereo
 General MIDI
 Grupp (Ultrasound)
 CD-Audio
 AWE 32

Spieler-Typ:	Actionspiel-Sammlung	Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 95
Hersteller:	Activision	Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Ca.-Preis:	DM 50,-	Festplattenplatz:	—
Kopierschutz:	—	CD-Belegung:	ca. 5 MByte
Spieltext:	Englisch; wenig	Anzahl Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Sprachausgabe:	—		
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis		
Bedienung:	Gut		
Grafik:	Historisch		
Sound:	Historisch		

59

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE



Var wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stäpsel aus diesem Regel-

Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buhl!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Spatspiel-Hasser darf z.B. auch

ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Außerdem gibt jeder Tester durch eine besondere Markierung die Antwort auf die Frage: »Wenn ich mir von allen Spielen des Monats nur eines kaufen dürfte, dann wäre das...«



**Boris
Schneider**



**Florian
Stongl**



**Jörg
Langer**



**Monika
Stoschek**



**Heinrich
Lenhardt**

T I T E L

	Boris Schneider	Florian Stongl	Jörg Langer	Monika Stoschek	Heinrich Lenhardt
ABSOLUTE ZERO	★★★	★	★★	★	★
ANGEL DEVOID	★	★	★	★	★
ATARI ACTION PACK 3	★★	★★	★★	★★	★★★
BIG RED RACING	★★★	★★★	★★	★★★	★★★
C&C MISSION CD	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
CHRONOMASTER	★★★	★★	★★	★★★	★★
DESCENT 2	★★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★
EARTHWORM JIM 2 (DOS)	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★
ESPN EXTREME GAMES	★★★	★★★	★	★★★	★★★★
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★
I HAVE NO MOUTH...	★★★	★★	★★	★★	★★
MANIC KARTS	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★
NBA LIVE '96	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
RAVEN PROJECT	★★	★	★	★★	★
RED GHOST	★	★	★	★	★
SEA LEGENDS	★	★	★	★	★★
SENSIBLE GOLF	★★	★★	★★	★★	★★
TOMCAT ALLEY	★	★	★	★	★★
TOP GUN	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★
WING COMMANDER 4	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

BEREITEN SIE SICH

AUF DEN

ZWEITEN

ANGRIFF VOR

STAR WARS REBEL ASSAULT II™

THE HIDDEN
EMPIRE

KOMPLETT
DEUTSCH



PC & MAC
CD-ROM

PC: JAMES LLOYD, BAE, JAMES LLOYD

W. DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE
VERHAU...", MICHAEL SCHUBERT, PC-MOKER



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profeet GmbH, Eversburger Straße 54, 49090 Cappel, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9476 Sevelen, Tel. 051/785 29 60, Fax. 051/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 055 23/5 66 10, Fax. 055 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



Sind Adventures von leicht geworden? Immer mehr Spieler beklagen sich über sinkende Komplexität in Abenteuerspielen. Das Statistiker-Team von PC Player ging der Sache auf den Grund.

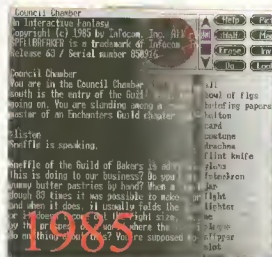
Es klingt wie aus einer schlechten Komödie, wenn sich Adventure-Veteranen treffen und über die »alten Zeiten« plaudern. Damals gab es noch echte Puzzles, richtige Herausforderungen, packende Stories. Die meisten modernen Adventures bieten hingegen nur noch leichte Rätsel, viel zu viel Videos und insgesamt unbefriedigende Handlungen. Ist das jetzt nur romantisches Gelaber, oder ist an der Geschichte wirklich etwas dran? Sind Adventures tatsächlich leichter und weniger komplex geworden?

Das PC-Player-Team wollte es genau wissen. Aus über 130 Adventurespielen großer Hersteller haben wir uns 25 Titel herausgepickt. Das Spektrum reicht von einem der ersten großen kommerziellen Adventurespiele, »Zork 1«, bis hin zu Neuerscheinungen wie »The Dig«.

Sa fing alles an...

Das erste Adventure war eigentlich gar kein Spiel. William Crowther, Computer-Freak und Höhlenforscher, schrieb 1968 ein Programm, das er selbst »The Cave« nannte. Es war eine geographische Simulation der »Mammoth Cave« in Kentucky. Die einzelnen Räume der Höhle wurden als Text beschrieben, mit Kommandos wie »GONORTH« konnte der Benutzer die Höhle erforschen. Um es für seine beiden Töchter interessanter zu machen, baute Crowther immer Gegenstände und Rätsel ein. Er verbesserte es immer wieder und stellte es später auch als »Adventure« im Arpanet (dem Vorläufer des Internet) zur Verfügung. 1976 wurde es von Don Woods wiederentdeckt, verbessert und offiziell als »Colossal Cave Adventure«

DIE RÄT



auf einem Computer in Stanford installiert. Woods fuhr in Urlaub und ein Ansturm von Spielern über das Arpanet brachte den Computer zum Stillstand. 1977 hatte Woods wieder eine erweiterte Version namens »Adventure II« fertiggestellt.

Inzwischen war eine Studentengruppe an der Universität von Boston ganz verrückt nach Adventure. Joel Berez, Marc Blank, Stu Galley, Dave Lebling, Christopher Reeves und Al Veza entwickelten eine eigene Programmiersprache namens MDL (ausgesprochen: Muddles). Auf dieser Basis entwickelten Lebling und Blank gemeinsam mit Tim Anderson und Bruce Daniels »Zork« – alles auf Großcomputern der Universität.

Währenddessen versuchten sich einige Programmierer an kommerziellen Versionen von Crowthers Spiel. Scott Adams brachte »Adventureland« für den TSR-80 heraus und Microsoft schickte Apple II und TSR-80 Versionen von »Microsoft Adventure« auf den Markt (für die Crowther nie einen Cent gesehen hat).

Das Design-Team von Zork strickte ebenfalls Heimcomputer-Versionen ihres Spiels zusammen; dazu

mußte es in drei Teile geteilt werden, da es sonst nicht in den Speicher eines Heimcomputers paßte. So wurde aus »Zork« die Zork-Trilogie. »Zork 1« erschien im Dezember 1980. Vorher betrat allerdings noch eine weitere Firma die Adventure-Bühne: Roberta Williams spielte Cra-

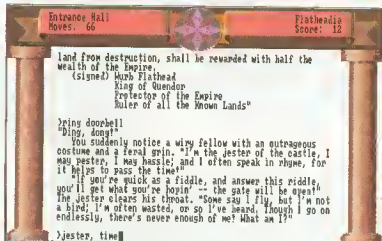
Mit Textadventures fing alles an: Die ersten zwanzig Infocom-Spiele arbeiteten nur mit Wörtern.

thers Adventure auf einem Terminal ihres Mannes Ken und später die Scott-Adams-Spiele. Sie meinte »Do muß Grafik rein...«, überredete ihren Mann den Job als Bank-Programmierer aufzugeben und entwickelte mit ihm gemeinsam bis zum Mai 1980 »Mystery House«, das erste Grafik-Adventure von Sierra.

Schnelldurchlauf: Crashes und Startups

Im Laufe der nächsten Jahre entwickelte sich Infocom zum finanziell erfolgreichsten Entwickler von Adventure-Spielen, bis man dort den Fehler machte, in den Business-Software-Markt einzudringen. Die Datenbank »Comerstone« war ein derartiger Flop, daß Infocom schließlich von Activision gekauft wurde. Wenige Monate nach dem Kauf war Infocom nur noch ein Label, das seit 1989 schließlich gar keine Spiele des alten Teams auf den Markt brachte. Scott Adams verschwand nach viel Sierra in der Versenkung; heute ist von den Dreien nur Snerla übrig geblieben; ein völlig anderes Team entwickelt unter dem Infocom-Namen weiter.

Ein Spätenteiler in das Adventure-Geschäft ist unter anderem die Firma »LucasArts«, die 1987 ein Spiel zum Film »Labyrinth« produzierte (Flopp) und 1988



Bei »Zork Zero« baute Infocom Grafik nur in den Zwischenspielen ein; der Textern blieb unangetastet.

SEL-KRISE



mit »Maniac Mansion« den Durchbruch schaffte. Einige Infocom-Veteranen unter Leitung von Bob Bates familiarisierten sich zu »Legend Software«, die 1991 mit »Spellcasting 101« auftraten und in den letzten beiden Jahren größere Erfolge feiern konnten. In England hat sich »Adventuresoft« (Simon the Sorcerer) als einziges ernstzunehmendes Adventure-Team bewährt. Ein Intermezzo gab »Magnetic Scrolls« (The Pawn), die von 1986 bis 1991 ein halbes Dutzend Spiele entwickelten, aber niemals richtigen finanziellen Erfolg hatten.

Von Puzzles und Rätseln

Ein Adventure-Spiel stellt den Spieler immer vor Aufgaben, allgemein »Puzzles« genannt, auch wenn sie mit dem bewährten Puzzlespiel nur wenig zu tun haben. Die klassische Formel für so ein Puzzle ist: »Finde Gegenstand A und benutze ihn richtig mit einem anderen Gegenstand B«. Daraus kann ein neuer Gegenstand entstehen oder ein Hindernis beseitigt geräumt werden. Der Trick ist, daß dominoartig eine ganze Kette von Gegenständen gefunden werden muß: Der Schlüssel öffnet eine Truhe, in der liegt ein Spiegel, der reflektiert wiederum die Alarmanlage aus, so daß man den Edelstein ohne große Gefahr wegnehmen kann.

Je obskurer ein Gegenstand verwendet wird, desto »schwerer« wird das Puzzle. Ein Spiel, bei dem Sie nur bunte Schlüssel finden und ins jeweils farblich passende Schloß stecken müssen, hat auf Dauer wenig Spielwert. Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Gegenstand »abzurufen« zu verwenden: Entweder müssen Sie eine ungewöhnliche Aktion durchführen oder den Gegenstand mit einem völlig anderen kombinieren. Nehmen Sie ein Fernrohr: Sie können damit offensichtlich in die Ferne sehen; obskurer ist es schon, es auseinander zu nehmen und mit einer Linse ein Feuer zu starten. Andererseits könnten Sie beispielsweise einen Kamm und ein Stück Papier aus einer Zeitschrift verwenden, um danach auf dem Kamm eine Melodie zu blasen.

Textadventures, wie sie bis in die späten 80er Jahre

produziert wurden, hatten hier einen gewaltigen Vorteil: Der Spieler mußte nicht nur Gegenstände kombinieren, sondern auch mit »Verben« die Aktion vorgeben. Um Kamm und Papier zu verbinden, genügt nicht ein »Benutze Kamm mit Papier«; es muß schon »Wickle Papier um Kamm« heißen, will man nicht die Meldung erhalten: »So sehr du dich auch bemüht, kannst du keinen Scheitel in das Papier kriegen. Offensichtlich hat es eine Glatze«.

Dieser Vorteil ist durch die Grafik-Adventures immer mehr ins Hintertreffen geraten. LucasArts machte bei Maniac Mansion den Anfang und reduzierte die Befehlsliste auf 15 Kommandos, die mit der Maus angeklickt wurden. Der Reduktionismus wurde immer weiter getrieben: Spätere Adventures kannten noch zwölf, dann neun, dann sechs Kommandos; in den jüngsten Titeln wurde das System gar völlig Kommando-frei gestaltet. In »The Dig« kann man nur noch Gegenstände direkt anwählen, spezielle Befehle gibt es nicht mehr.

Auch beim letzten Veteranen der textbasierten Spiele ging es nicht anders. Die ersten Legend-Produkte verstanden noch über 100 Verben. In den jüngsten Titeln reduziert sich das auf etwa zwei Dutzend; allerdings werden alle sinnvollen Kommandos schon am Bildschirm angezeigt und auf bis zu sechs Befehle pro Gegenstand reduziert.

Dies läßt sich zwar als Steigerung des Spielkomforts sehen, hat aber gleichzeitig zur Folge, das Puzzles immer einfacher werden. In einem »Point and Click«-Spiel kann man notfalls durch Ausprobieren von Gegenständen ans Ziel kommen; in einem reinen Text-Spiel ist das nahezu unmöglich.

Von Karten und Locations

Die Größe eines Adventure-Spiels wurde in den Grunden im wesentlichen durch den Speicher des Computers bestimmt. Die Zark-Programmiersprache konnte beispielsweise nur maximal 255 Objekte verwalten, wobei auch Räume und einige Eigenschaften eigene Objekte waren. So ergab sich bei den mei-



Der Durchbruch für das Grafikadventure: »Maniac Mansion« war trotz reinem Anklick-System ein komplexes Spiel. Das war der Tadesstoß für das Textadventure.

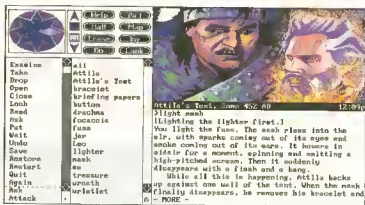


Auch Sierras kombiniertes System aus Grafik und Texteingabe mußte Anfang der Neunziger ein reines Symbolsystem weichen.

sten Spielen eine Aufteilung von etwa vierzig bis hundert Räumen und vierzig bis achtzig Gegenständen; viele Gegenstände belegten mehrere »Slots« (programmintern sind eine volle und eine leere Flasche zwei Gegenstände, die beim Leeren miteinander vertauscht werden), womit die Möglichkeiten des Info-com-Interpreters schon ausgeschöpft waren.

Da in einem Textspiel mit Kommandos wie »Gehe nach Osten« gearbeitet wird und sich hundert Räume so nur schwer merken lassen, wurden die Adventures kartographierbar gestaltet. Das bedeutet, daß sich die einzelnen Räume als Kästchen auf einem Kara-Papier darstellen lassen, die durch Gänge miteinander verbunden sind.

Das Zeichnen von Karten ist mit dem Aufstieg der Grafik-Adventures eine verlorene Kunst geworden. Dies liegt zum einen daran, daß sich nur selten ein Weg nach »Süden« befriedigend darstellen läßt. Mit »Süden« ist die Richtung aus dem Bildschirm heraus gemeint, die in einer Vogelperspektive unten wäre. Inzwischen



Ein Zwischenstück ohne weltweiten Erfolg: Legends Hybrid-System versuchte Grafik und Text miteinander zu vermählen. Der große Erfolg stellte sich aber erst ein, nachdem Legend auch auf reine Grafik umstieg.

beschränken sich die meisten Adventures auf die Richtungen links, rechts und »hinein«, die eine Tür in der Grafikmitte beschreibt. Einige wenige Spiele mit 3D-Grafik (Return to Zork, Under a Killing Moon) sind heute noch kartographierbar.

Weiterhin hatten Textspiele mit den Kara-Karten einen weiteren Vorteil: Physische Entfernungen spielen hier keine Rolle. Die Räume in einem Haus waren meistens genauso weit voneinander »entfernt«, wie zwei Enden eines Waldes. In einem grafischen Adventure kann man hingegen nicht so einfach die Entfernungen abtun, da der Spieler die Landschaft sieht.

Deswegen geht den heutigen Grafik-Adventures eine weitere Dimension verloren: Die des Kartenorientierten Puzzels. Geniale Beispiele für diese Puzzle-Variante sind in »Murking Hararr« und »Zark Zeros« zu finden. In einem Spiel läßt sich eine Passage mit einer magischen Schachfigur überwinden, die den klassischen »Rösselsprung« ausführt. In einem anderen Spiel kann man nur durch exaktes Kartenziehen herausfinden, daß ein Loch in der Wand zum Boden eines Fahrstuhlschachts führt. Erst dies bringt Sie auf die Idee, nicht den eigentlichen Fahrstuhl, sondern den Schacht zu untersuchen.

Von Charakteren und Dialogen

Das Gespräch mit anderen Charakteren ist Text hat sich ebenfalls gewandelt. In Textadventures mußte der Spieler sehr genau definieren, was er von einem anderen Charakter möchte, und die in einem klaren Befehl formulieren: »Nico, gib mir den Artikel«. Adventures ohne Texteingabe müssen sich hingegen auf das Dialogmenü verlassen, um Interaktion mit anderen Charakteren herzustellen. Dabei werden immer mehrere Textalternativen auf dem Bildschirm gezeigt, aus denen der Spieler eine auswählt und anklickt. Meistens täuschen diese Systeme nur eine Interaktivität vor, die gar nicht vorhanden ist – man klickt sich einfach durch alle Dialoge, ohne das was passiert. In manchen Spielen kommt es darauf an, eine »nette« oder »harte« Linie zu verfolgen, weil das Gegenüber eine bestimmte Information nur liefert, wenn man sie unter Druck setzt oder wie ein rohes Ei behandelt. Manchmal ergibt sich im Dialog, was ein Charakter will, spricht ein Hinweis für ein Gegenstands-Puzzle. Richtig ausgenutzt wurde das Dialogmenü nur von wenigen Adventures. Die Fehlschützen in »Monkey

Island 1«, bei denen der Spieler aus einer Liste von Beleidigungen immer die passende Retourkutsche finden muß, sind eines der wenigen Glanzlichter. In vielen modernen Spielen wie »The Dig« oder »Mission Critical« dienen Dialog-Menüs hingegen nur dazu, den ausgefallenen Text zu ersetzen. Der übergeordnete Plot beider Science-fiction-Programme wird nicht etwa im Bild gezeigt oder »erspielt«, sondern nur in quälend langen Dialogsequenzen von Aliens erklärt. In solchen Fällen wäre es ehrlicher, nicht Interaktivität vorzutäuschen, sondern einfach den Erzähler reden zu lassen. Mit Puzzles haben diese Dialoge nichts mehr zu tun.

Grafische Puzzles

Natürlich haben die Grafikadventures nicht nur verlorene; sie haben gegenüber den rein Text-basierten Spielen auch neue Elemente mitgebracht. Die Grafik als aktives Spielelement einzusetzen wurde allerdings recht spät entdeckt. Bei Sierra bildeten die Entwickler sich einige Zeit lang ein, daß man verlorene Gegenstände einfach möglichst gut im Bild zu verstecken. Spielerische Katastrophen wie »Darkseed« von Cyberdreams brachten dieses Anti-Spiel-Prinzip auf die Spitze: Eine nur pixelgroße Bürkammer mußte auf einem braun gemusterten Fußboden gefunden werden. Daraus ent-

wickelte sich bei vielen Spielen die Reflex-Bewegung, indem Raum erst einmal mit der Maus abzusuchen. Zwischenherin haben praktisch alle Spieleentwickler dieses Drama aufgegeben und zeigen beispielsweise mit Animation oder durch grafische Hervorhebung, was sich interessante Dinge verborgen.

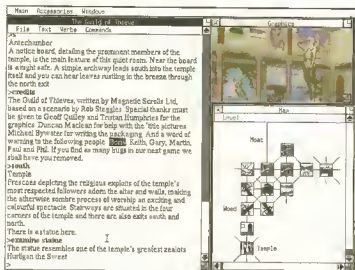
Mit grafischen Puzzles wurde bei LucasArts lange experimentiert. In den Monkey-Island-Titeln gibt es einige Hinweise, die sich in Bildern verstecken und beispielsweise Richtungsgangaben enthalten. In »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« muß der Spieler Rechtscheiben nach kryptischen Vorgaben in die richtige Position drehen. Inzwischen verwenden viele Adventures Zwischensequenzen nach dem Denksport-Prinzip, bei dem Verschiebepuzzles oder andere, in sich abgeschlossene Minispiele verwendet werden. Auf die Spitze gebracht wurde dieses Prinzip bei »The 7th Guest«, welches nur nach solche Minispiele, aber keine Adventure-Rätsel mehr enthält. Das erste Mal wurde das Prinzip übrigens in »Zark Zero« verwendet. Mit den grafisch basierten Spieleinlagen wollte man Grafik in das Spiel einbauen, ohne den eigentlichen Textadventure-Kern anzutasten.

Der Maßstab der Komplexität

Will man Adventurespele auf ihre Komplexität hin »messen«, stellt sich die Frage nach dem Maßstab. Es gibt kein eindeutiges Verfahren, mit dem Abenteuer miteinander verglichen werden können. Um aber eine ungefähre Rangliste zu erhalten, haben wir in 25 bekannten Spielen der letzten fünfzehn Jahre die Zahl der manipulierbaren Objekte untersucht. Die Anzahl der Gegenstände ist ein guter Indikator für die Komplexität eines Spiels: Je mehr Gegenstände es enthält, desto mehr Kombinationsmöglichkeiten sind vorhanden. Der Faktor gewinnt an Bedeutung, wenn das Spiel nicht linear aufgebaut ist, sondern die Bedeutung eines Gegenstands sich irgendwann im

Spielverlauf erschließt. Es gibt allerdings auch Adventures, bei der die Gegenstände immer »just dann« auf tauchen, wenn der Spieler sie braucht – diese lineare Struktur zerstört natürlich die Komplexität.

Ein anderes Element, das eine Rolle spielt, ist der Einsatz des Gegenstands. Manche Spiele haben eine echte Wegwerf-Mentalität: Objekte finden, benutzen und weg. Nur wenige Spiele gehen gewitzter vor. Auch hier mag



Auch »Magnetic Scrolls« war wenig Erfolg beschert. Die sieben Spiele dieser Firma sind heute unauffindbar verschwunden.

**DIE LEGENDE
KEHRT
ZURÜCK...**

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

"...ein würdiger Nachfolger für den Actionknaller Comanche."
PC Spiel 3/96

4/5
Hot
Game
Award

"Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel."
PC Games 3/96

84%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- Detaillierte 3D-Polygon-Grafik mit Texture-Mapping
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG**

SHELLSHOCK

"...hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight."
Fun Generation 3/96

"Shellshock ist randvoll mit Spielbarkeit und Action."
Computer & Video Games (UK)

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- Durchgängig, SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
© 1996 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten.



**SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD**

PC
CD-ROM

PlayStation

SATURN

CORE
DESIGN
CENTRE GOLD



Letzte Reifung für das Genre? »Simon the Sorcerer« bietet als eines der wenigen aktuellen Spiele richtige Knabbelkost.

als Beispiel wieder Zork Zero gelten, wo Gegenstände bis zu drei völlig verschiedene Funktionen erfüllen: Mal sind sie Werkzeug, dann wieder ein »Preis«, für den es Punkte gibt, wenn sie an einer bestimmten Stelle deponiert werden (und wer die Reihenfolge vertauscht und gierig auf Punkte spielt, bringt sich selbst in eine nicht mehr auflösbare Sackgasse).

Umgekehrt kann ein Adventure seine Gegenstände auch sehr sinnlos einsetzen. In »The Dig« gibt es beispielsweise nur knapp 40 Gegenstände, von denen zehn keine Funktion haben, außer als Türöffner zu dienen. Sechs »Rods« und vier »Plates« enthalten Codes oder müssen in einen Rahmen gesetzt werden. All das ist derart offensichtlich, daß es nur als Spielerbeschäftigungstaktik erhalten kann, mit einem »Puzzle« aber recht wenig zu tun hat.

Zu guter Letzt ist das Benutzer-Interface wichtig. Ein Spiel mit mehr Kommandos bietet auch mehr Kombi-

nationsmöglichkeiten. Ein Programm, welches nur »Benutzer« kennt, ist automatisch schneller gelöst, als eines, bei dem zwei Gegenstände auf verschiedene Arten kombiniert werden können. Deswegen ist ein Textadventure mit hundert Gegenständen in der Regel

schwerer als sein grafischer Geselle. Wie wir daraus einen groben Wert für die Komplexität errechnen, sehen Sie in der Tabelle.

Der Verfall der Rätselkultur

Schaut man sich unter diesen Gesichtspunkten jüngere Adventures an, dann muß man tatsächlich zugeben, daß Abenteuerspiele immer leichter werden. Wie in der ersten Hälfte dieser Analyse erwähnt, verlieren die grafischen Adventures aufgrund ihrer Bedienung ein gewisses Maß an Komplexität. Dies wird keinesfalls durch »größere« Spiele ausgeglichen. »The Dig« hat beispielsweise weniger Gegenstände als das erste Zork-Spiel; nach dazu fallen Verben und »Wskure«-Benutzung fast völlig weg. Einige wenige Denksport-Aufgaben innerhalb des Spiels können diesen Komplexitätsverlust nicht aufheben. Auch gegenüber

früheren LucasArts-Spielen ist hier ein deutlicher Abfall festzustellen: »Indiana Jones Atlantis« konnte viermal so viele Objekte und hatte zudem noch neun Kommandos (plus drei unterschiedliche Lösungswege). Ähnliches kann man von Legend berichten: Obwohl es drei CD-ROMs belegt, hat »Mission Critical« bei weitem nicht die Spieltiefe von »Timequest« oder »Eric the Unready«.

So gesehen ist die einzige Firma, die heute noch Adventures mit großer Komplexität entwickelt, das Team von Adventuresoft. »Simon the Sorcerer« ist ein deutlicher Gewinner der modernen Spiele, wenn man nur auf die Puzzeldichte schaut. Als einzige Neuerscheinung kann »Riddle of Master Lu« mithalten.

Läßt sich der Verlust der Spieltiefe aufhalten? Das entscheidet alleine der Kunde. Als Mitte der Achtziger Jahre auch einfachste Grafikadventures mehr verkauft wurden, als Infocom-Perlen, waren die Weichen für das Ende des Textspiels gestellt. Nachdem Spiele mit Icon-Oberfläche wesentlich mehr verkauft als Spiele mit Eintripp-Funktion, gab selbst die letzte Bastion bei Legend den Parser endgültig auf. Solange sich Spiele-Entwickler durch steigende Verkaufszahlen bestätigt fühlen, ihre Programme abzuspicken und nicht durch Puzzledesign zu glänzen, wird eine Schachtel mit den »Most Treasures of Infocom« nicht nur Liebhaberwert haben, sondern auch letzte Rettung für ausgehungerte Puzzle-Knabber sein. (bs)

25 Spiele im Komplexitäts-Test

Name	Hersteller	Jahr	Gegenstände	Aktionen
Day of the Tentacle	LucasArts	1993	ca. 105	9 Verben
Eric the Unready	Legend Entertainment	1993	ca. 130	ca. 100 Verben
Gabriel Knight 2	Sierra	1995	ca. 50	nur »Klick«
Indiana Jones 4	LucasArts	1992	ca. 130	9 Verben
Kings Quest 3	Sierra	1986	ca. 30	ca. 30 Verben
Kings Quest 5	Sierra	1991	ca. 30	8 Icons
Kings Quest 7	Sierra	1995	ca. 40	nur »Klick«
Lurking Horror	Infocom	1986	ca. 35	ca. 80 Verben
Malcoms Revenge	Westwood	1995	ca. 40	nur »Klick«
Monica Manion	LucasArts	1988	ca. 80	15 Verben
Mission Critical	Legend Entertainment	1995	ca. 55	ca. 40 Verben
Monkey Island 2	LucasArts	1991	ca. 100	9 Verben
Return to Zork	Infocom	1994	ca. 85	ca. 30 Icons
Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	1995	ca. 85	3 Icons
Simon the Sorcerer 1	Adventuresoft	1994	ca. 100	12 Verben
Simon the Sorcerer 2	Adventuresoft	1995	ca. 130	8 Icons
Space Quest 2	Sierra	1988	ca. 25	ca. 30 Verben
Space Quest 4	Sierra	1991	ca. 40	ca. 30 Verben
Space Quest 6	Sierra	1995	ca. 60	6 Icons
Spellbreaker	Infocom	1985	ca. 30	ca. 100 Verben
The Dig	LucasArts	1995	ca. 40	nur »Klick«
The Guild of Thieves	Magnetic Scrolls	1987	ca. 65	ca. 100 Verben
Timequest	Legend Entertainment	1991	ca. 75	ca. 100 Verben
Zork 1	Infocom	1980	ca. 60	ca. 80 Verben
Zork Zero	Infocom	1987	ca. 140	ca. 120 Verben

Vergleicht man ältere Spiele mit heutigen Titeln, ist ganz klar ein Trend weg von der Komplexität zu erkennen. »Zork Zero« ist mit seinen 140 Objekten eines der komplexesten Spiele aller Zeiten. »The Dig« landet mit seinen knapp 40 Objekten, die alle lediglich mit einfachem Mausclick ohne jedes Kommando verwendet werden, am unteren Ende der Skala. Die Komplexität eines Spiels erhöht sich mit der Anzahl der »Verben«. Bei Textadventures kann ein Gegenstand auf sehr viele Arten benutzt werden; bei den jüngsten grafischen Adventures wird dies auf wenige Icons reduziert. Manche Titel (»The Dig«, »Malcoms Revenge«) arbeiten völlig ohne Kommandos und lassen den Spieler nur noch Objekte anklicken.

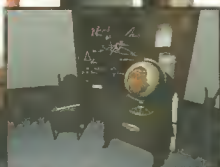
EVOCAATION

Zwischen Traum und
Wirklichkeit

Angereichert



mit dem
EMMA Award
1995



CD-ROM für Mac + PC

Bitte fordern Sie schriftlich unsere Demo CD-ROM an. Inverfügbar ab März '99 für Mac + PC

Tauchen Sie ein in die geheimnisvolle Welt von EVOCAATION. Gefangen in einem Reich zwischen Traum und Wirklichkeit müssen Sie durch logisches Kombinieren und intuitiven Handeln die Kräfte der Magie für sich gewinnen. Nur so wird es Ihnen gelingen, die vor Ihnen liegenden Herausforderungen zu meistern und alle Aufgaben zu lösen. Überwinden Sie die verschiedensten Hindernisse, die Ihnen den Zugang zu den drei Wegen des Wissens verwehren. Am Ende Ihrer abenteuerlichen Reise entscheiden Sie dann

den Kampf um den Symbol der Weisheit für sich. Graphisch und inhaltlich beeindruckend stellt EVOCAATION eine Anekdote dar. Musik und Soundeffekte schaffen eine Atmosphäre, die den 3D-Landschaften und Räumen einen einzigartigen Charakter verleiht.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

NAVIGO
MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 13
80807 München
Fax 089/324 66 204
T-Online: NAVIGO@
Internet: www.navigo.de

Musik liegt in der Luft

Test »Music Maker«

Kompanieren leicht gemacht: Der »Music Maker« hilft Hobbymusikern, aus Samples eigene Songs zu basteln.

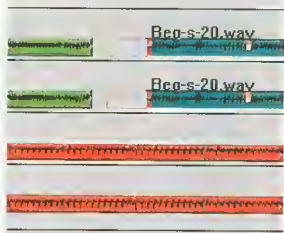
So präsentiert sich der Music Maker: Links das Fenster mit den Samples, daneben 8 Spuren und darüber die kleinste mit den Werkzeugen.

Softwarehersteller versprechen schon seit geraumer Zeit, daß es mit wenigen Mausklicks möglich sei, auch ohne musikalische Vorkenntnisse tolle Songs zu komponieren. Die Proxis sah bislang größtenteils zoppenduster aus. Entweder waren die Möglichkeiten ähnlich eingeschränkt wie der Tonumfang eines Kombläusers oder die Qualität der mit gelieferten Samples glich einem Tog am Meer – rouschen pur. Einziger Lichtblick ist der »Music Maker« von Mogix Software, mit dem sich dank einer professionellen Arbeitsoberfläche hervorragende Ergebnisse erzielen lassen.

Das zugrunde liegende System ist einfach, denn im Prinzip müssen Sie nur beliebige Klangfetzen ioneinanderreihen, um ein Lied zu erhalten. Diese digitalisierten Klänge werden Samples genannt und stammen entweder direkt von der Programm-CD oder zusätzlichen Dotenscheiben von Mogix, die Musikbereiche von Rock bis Techno abdecken.

Bevor Sie on die eigentliche Arbeit gehen, will das Programm wissen, ob Sie die Klangfolgen mit 22 oder 44 kHz obspielen wollen. Die niedrigere Frequenz reicht im Grunde genommen aus und schluckt außerdem nur den halben Speicherplatz. Größer sind die Unterschiede, wenn Sie statt 16 Bit nur mit verrauschten 8 Bit Auflösung arbeiten; außerdem dürfen Sie entweder in Mono oder Stereo komponieren.

Die Programmoberfläche ist hauptsächlich in vier bis acht Spuren unterteilt, auf denen Sie die Samples plazieren. Diese entnehmen Sie einem kleinen Fenster om linken Bildrand, in dem Sie die entsprechenden Verzeichnisse auf CD oder Festplatte anwählen, dann mit der Maus



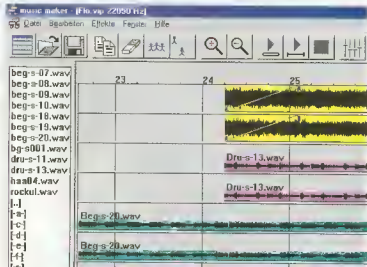
Der Ausschnitt zeigt, wie ein Sample an ein anderes gesetzt wird.

anklicken und auf die gewünschte Spur ziehen. Damit Sie beim Komponieren den Überblick behalten, sollten Sie sich on ein einfaches System halten. Bauen Sie den Song zum Beispiel von unten nach oben auf, indem Sie auf die unterste Spur des Schlagzeug legen, darüber den Boß, dann die Rhythmusgitarre und so weiter. Stereosamples belegen übrigens

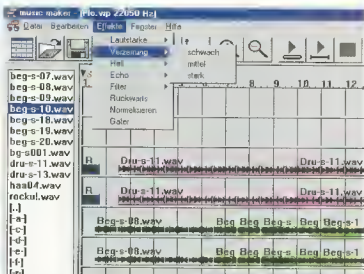
zwei Spuren, so daß Sie in diesem Modus maximal vier Spuren benutzen können.

Damit die Musikstückchen im richtigen Timing plziert werden, helfen eine Zeitskalo om oberen Fensterand und ein Roster, in das Sie die Klänge einklinken. Dieses Roster läßt sich mit den unterschiedlichen Zoomstu-

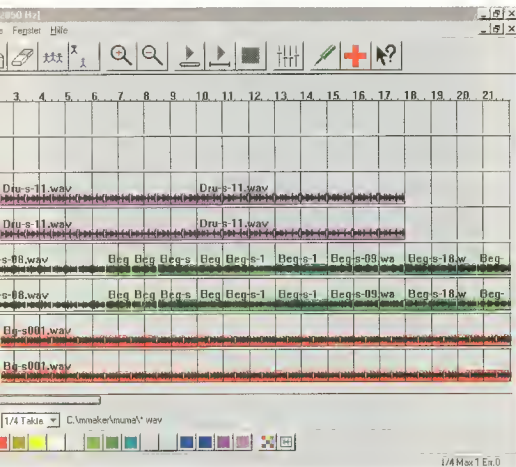
mit dem »Gater« lassen sich Samples in bis zu 16 Teile »zerhacken« und per Lautstärke oder Filter verändern.



Wenn Sie die Punkte um das gelbe Sample anlicken, werden Länge, Lautstärke oder Fading geändert.



So einfach wird ein Effekt hinzugefügt: Sample wählen, Effekt bestimmen und der flatte Algorithmus sorgt für die Verzerrung.



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie einen Videoclip, auf dem Henrik Fisch und Florian Stangl anhand eines praktischen Beispiels erklären, was der Music Maker alles kann. Außerdem finden Sie dort eine Demoversion des Music Maker und von Cool Edit.

den, was interessante Effekte hervorruft. Die Grundlagen in Sachen Bedienung und Ausstattung stehen somit zur Verfügung, doch ohne Ihre Kreativität tut sich herzlich wenig. Das uninspirierte aneinanderreihen von Samples aus dem Fundus der Magix-CDs bringt kein annehmbares Ergebnis, andererseits sind die Möglichkeiten bei einer zielstrebigen Vorgehensweise schnell erschöpft. Hier gibt es zwei Möglichkeiten, das Potential des Music Makers zu verstärken: Entweder Sie besorgen sich in Musikfachgeschäften Sampling-CDs mit Audio- oder .wav-Dateien oder nehmen mit Ihrer Soundkarte eigene Klänge auf. Wie diese in den Music Maker integriert werden, entnehmen

Sie bitte dem Kasten »Eigene Sounds«.

Für die Nachvertonung von Filmen wie beispielsweise dem bandeigenen Videoclip bis zum letzten Urlaub an der Adria gibt es einen enorm großen Fundus an lizenz- und gebührenfreien Sound-CDs, die eigentlich alle Lebensbereiche abdecken. Der Music Maker bietet gerade für Nachvertonungen die Möglichkeit, Videoclips und Eigenkompositionen zu synchronisieren. Mit der selben Option lassen sich auch MIDI-Songs mit Samples bereichern oder die Music-Maker-Werke mit Synthie-Klängen versetzen. Voraussetzung ist allerdings, daß Sie die entsprechenden Video- und MIDI-Treiber unter Windows installiert haben.

Der Music Maker hinterläßt insgesamt einen hervorragenden Eindruck, abgesehen von kleinen Schwächen in Sachen Bedienungskomfort. Im Vergleich zu anderen Kompositionshilfen ist er etwas komplizierter, bietet aber ungleich mehr Möglichkeiten, was diesen Nachteil wieder aufwiegt. Wer schon immer einmal ohne Instrumentenkenntnisse komponieren wollte, van den »MOD«-Trackern aber abgeschreckt wurde, wird angesichts des konkurrenzlosen Preises bestens bedient. (fs)

EIGENE SOUNDS

An eigene Klänge gelangen Sie, indem Sie Ihre Soundkarte mit einem Mikrof., Kassettenrekorder oder CD-Player verbinden. Mit der Ihrer Karte garantierte beiliegende Software nehmen Sie dann den gewünschten Klang in der bevorzugten Qualität auf; am besten mit 22 oder 41 kHz in 16-Bit-Stereo.

Damit die Samples gut klingen, müssen Sie diese so zurechtstutzen, daß sie als »Loops« abgespielt werden können, also sich wiederholen, ohne durch häßliche Knackser oder ein unerwünschtes auf- und abschwellen auffallen. Dazu schneiden Sie störende Teile des Samples weg und suchen nach den Stellen an Anfang und Ende, die ungefähr dieselbe Lautstärke haben. Dazu bietet sich vor allem das Shareware-Programm »Cool Edit« an, das wir Ihnen in der Rubrik Shareware (siehe Seite 166) vorstellen.

Dabei müssen Sie jedoch beachten, daß Sie Samples von Platten, CDs oder Kassetten mit dem »GEMA«-Zeichen nur für den privaten Gebrauch benutzen und nicht ohne weiteres öffentlich aufführen dürfen.

music maker

<input type="checkbox"/> VGA	<input type="checkbox"/> Super VGA
<input type="checkbox"/> Soundblaster	<input type="checkbox"/> Soundblaster Pro
<input type="checkbox"/> General MIDI	<input type="checkbox"/> CD-Audio
<input type="checkbox"/> DOS	<input type="checkbox"/> Windows

Empfohlen: 486er (min. 66 MHz) mit 16 MByte RAM und Maus.

Programmtyp:	Musikprogramm
Hersteller:	Magix Software
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 1 MByte
CD-ROM:	ca. 500 MByte
Anleitung:	Deutsch: gut
Programmtext:	Deutsch: gut
Sprachausgabe:	-
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

80

IS' COOL, MAN!

Ein neuer Klangeditor löst normalerweise keine Goldröschen-Stimmung mehr aus. Do ist es schon ein kleines Wunder, daß sich »Cool Edit« – noch dazu mit diesem fröhlichen Namen – zu einem heißbegehrten Shoreware-Schotz gemousert hat.

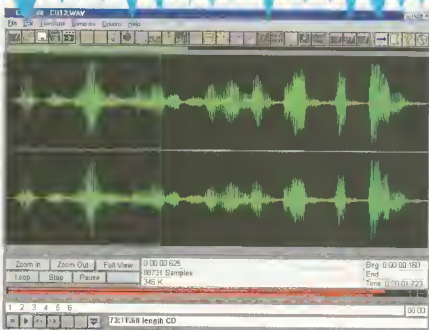
Cool Edit ist in vielerlei Hinsicht ein untypisches Windows-Programm: Es verschlingt gerade mal anderthalb Megabyte Festplattenspeicher, ist kinderleicht zu bedienen, rechnet angemessen flott und ist uns doch tatsächlich nach nie abgestürzt. Zyniker würden jetzt verschnell witzeln: Was nichts kann, stürzt auch nicht ab. Doch gerade der Funktionsumfang macht diesen Editor mega-cool.

Um an einer Klangdatei herumbasteln zu können, müssen Sie logischerweise erst mal eine laden, digitalisieren oder errechnen lassen. Laden ist primitiv? Denkste. Cool Edit akzeptiert nämlich nicht nur das Standard-Windows-Waveformat WAV, sondern eine ganze Reihe bekannter und weniger bekannter Dateivarianten bis hin zum Amiga-kompatiblen IFF-Format. Komfortabel ist, daß bereits beim Anklicken des Filenamens Cool auf Wunsch die Datei zur Kontrolle erst einmal abspielt. Einziger Wermutstrafen: Die Tanspur aus AVI-Videoclips extrahieren kann der Editor (noch) nicht.

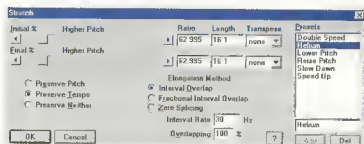
Das Aufnehmen ist nicht minder pfiffig; mit der Pause-Taste übergehen Sie elegant unwichtige Passagen in einblendbare CD-Steuererelemente machen das Sampling von Audiospuren zum Vergnügen. Damit nichts übersteuert, aktivieren Sie var und während der Aufnahmen die extrem genaue Aussteuerungsanzeige. Variable Dezibel-Angaben, Dynamik- und Übersteuerungs-Indikatoren überzeugen hierbei.

»Selbst ist das Programm«, sagt sich Cool und errechnet Ihnen darüber hinaus auch gerne diverse Rauschvarianten, Telefon-Tanwahlöne oder verschlungene Sinus-Sounds. Geben Sie dem Editor ein kurzes Sample (zum Beispiel ein Aaaaaaaah) und eine Melodie in Form einfacher Maus-plazierter Noten var, dann bastelt er daraus das entsprechende Liedchen.

Da liegt nun Ihre wie-auch-immer erschaffene Klangwelle var Ihnen und will bearbeitet werden. Das Abschneiden, Kopieren, Einfügen und Dazuladen von Klangteilen funktioniert so einfach und schnell, als würden Sie mit einer Textverarbeitung Buchstaben umherschreiben. Für den



Hinter der aufgeräumten Oberfläche von Cool Edit verbergen sich mächtige Funktionen zur vielfältigen Klangbearbeitung.



Elmar Gunsch oder Schlumpf: Time Stretching erfüllt geheimste Stimmen-Sehnsüchte.

Feinschliff zaubern Sie in kritische Stellen hinein, springen automatisch zu Nulldurchgängen und kontrollieren eventuell entstandene Übersteuerungen, auch bei der Wiedergabe mit dem VU-Meter. Wer multimediale Hintergrund-Musik perfekt schneiden muß, der aktiviert mit der Loop-Funktion die automatische Abspiel-Wiederholung.

Das Salz in der Editoren-Suppe sind aber ohne Frage die zahlreichen Spezialfunktionen: Verstärker, Mischer, Hüllkurvengenerator, Compressor, Flanger, Hall, Echo, Delay, 3D-Effekte, Verzerrer, Rauschunterdrücker, Equalizer, Time-Stretch-Funktion (beispielsweise für Schlumpf-Stimmen) und einiges mehr hat Cool zu bieten. All diese Effekte arbeiten mit hohem Rechenaufwand und produzieren entsprechend saubere Ergebnisse, die es mit manch teurer Musiker-Spezialgerätschaft lacker aufnehmen können. Frequenz-Analysen, Spektralanalysen, eine Automation per Script-Datei und nicht zuletzt ausführliche Hilfe-Texte runden dieses wirklich coole Editor-Konzept sauber ab.

Die aktuelle Shareware-Version (1.52) von David Jahnstons Cool Edit erlaubt nicht die simultane Verwendung aller Features, Sie müssen sich beim Programmstart für zwei Funktionsblöcke entscheiden. Lite-, Voll- und Varzugsvarianten kosten jeweils 25, 50 bzw. 100 Dollar und sind unter anderem via Internet (<http://www.netzone.com/syntrillium>) zu ordern. In Vorbereitung ist übrigens eine spezielle Windows-95-Variante, die dank 32 Bit-Technik den zwangsläufig rechenintensiven Spezialfiltern gehörig Dampf machen soll.

(Toni Schwoiger/bs)



Dogz - Your Computer Pet

BEI FUSS!



Vier Pfoten, wedelt, bellt. Gesicht in der Tierherdlung? Nein, beheimotet auf meinem Windows-Desktop.

Die Allgegenwart von des Menschen bester Freund nähert sich der Belastungsgrenze. Beim allabendlichen Rumzappen gibt es kaum ein Einkommen mehr vor Kötern, die in Begleitung

schwieriger Kommissar-Darsteller ganze Verbrecherkartelle niederwedeln. Das Werbefernsehen hat indes den Charme kullerüger Retriever-Welpen entdeckt, um damit auch für das lächerlichste Produkt noch Sympathien zu erregen. Und friedliche Spaziergänge werden unversehens zum Survival-Training, wenn einem ein zottiges Monster der Kategorie »Kalb« knurrend entgegenkommt. Der (aus mindestens 300 Metern Entfernung) zugebrüllten Herren-Versicherung »Der ist lieb, der tut nix!« schenkt man in solchen Augenblicken ähnlich viel Vertrauen wie Werbeaussagen der Telekom.

Der Partner auf vier Pfoten hat auch den PC endgültig erobert. Ob Bildschirmschoner-Modul »Bad Dog«, Hundesalltag-Simulation »P.A.W.S.« oder Köterklopädie »Microsoft Dogz« – vor den digitalen Auswüchsen von Fido und Konsorten gibt es kein Entkommen.

Mit »Dogz - Your Computer Pet« bereichert

die US-Firma PF-Magic dieses tierische Angebot um eine überaus sinnvolle Variante. Man denke nur an die Millionen Hundefreunde, die aus mannigfaltigen Gründen keinen Vierbeiner halten können. Seien es hartherzige Vermieter, gefühllos kalte Arbeitsstätten mit Hundeverbot oder schlichtweg das Schaudern beim Gedanken an winterliches Gassigehen während eines Schneesturms – die artgerechte Haltung ist nur schwer realisierbar. Fünf Welpen stehen nach Programmstart zur Wahl. Nachdem Sie mit jedem der enorm knuffigen Bitmap-Bellos probegespült haben, entscheiden Sie sich für einen. Kleine Hunde werden groß – so auch ihr neuer Freund. Im Laufe der Wochen wächst das gute Tier heran und zeigt neue Wesenszüge.

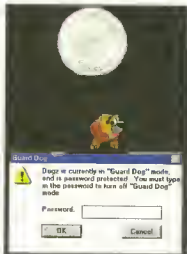


Der domestizierte Computerhund wird wohlweise in Fenstern gehalten oder darf über den gesamten Windows-Desktop toben.



Wahlweise tappt der Desktop-Hund in einem eigenen Fenster herum (quasi ein Windows-Zwinger) oder darf über den ganzen Bildschirm toben. Im Gegensatz zu einem Bildschirmschoner ist Dogz interaktiv. Per Doppelklick schnippen Sie zum Beispiel mit den Fingern und pfeifen.

Kommt der Hund brav angehopelt, gibt man ihm zur Belohnung einen Leckerbissen aus dem Utensilien-Menü. Hier greifen Sie auch zu Wasserschüssel, Futternapf oder Spielzeug: Den Ball wirft man geschwind über den Desktop; Hund hechelt hinterher. Mit der Mauszeiger-Hand können Sie Ihren Liebling streicheln oder unsanft anpacken und an einem anderen Ort wieder absetzen. Die schönsten Momente des Hundelebens lassen sich per Mausclick auf Kamera-Icon als Bilddatei verewigen. (hl)



Dogz lässt sich auch als Bildschirmschoner verwenden, auf Wunsch mit Wachhund-Funktion: Will jemand an Ihrem PC herumwerkeln, der Ihr Paßwort nicht kennt, wird er böse angekläfft.

DOGZ

HERSTELLER:
PF-Magic/Virgin USA

PREIS:
ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
386er, Windows, Super VGA, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER HUTZEN:
Gerode nach erkennbar durch Bildschirmschoner mit »Wochhund-Modus«.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
... und das beste: Es ist kein Flipper!

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Keimender Irrglauben, daß der eigene Hund genauso artig hält wie die Digital-Dogz.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Hunde, die bellen, beißen nicht.



15s **X**traterrestrisch...

Da staunt Commander X nicht schlecht. Sony erweitert seine legendäre Trinitron-Computermonitor-Serie um einen 15-Zöller, den man sich leisten kann.

Der **Multiscan 15sx** bietet alles was On- und Xtraterrestrische bei einem Monitor vorfinden wollen.

Und das zu einem sagenhaft günstigen Preis.

Zu sehen gibt es unseren kleinen Neuen ganz in Ihrer Nähe bei den Filialen folgender Händler:

- **ESCOM**
- **Media Markt**
- **SATURN**
- **ComTech**

Dort wartet Commander X auf Sie. Noch Fragen?

Just call or fax:

Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

Infoline: 02 21-5 97 73-76

Mailbox: 02 21-5 97 73-85

Fax: 02 21-5 97 73-50

It's a Sony



*Besuchen Sie uns auf
der CeBIT '96
vom 14. bis 20. März
Halle 8/EG, Stand C04*

Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln





Keine Panik:

DIE CODEKNACKER

Zahlen- und Zeichenwüsten aus dem Internet – was fängt man mit den codierten Nachrichten nur an?

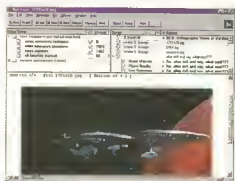
Da haben Sie sich also in das Internet begeben, eine Newsgroup mit Spiele-Patches gefunden, einen Editor für Ihr Lieblingsspiel downgeloadet – doch auf Ihrer Festplatte ist nur eine wirre Zeichenwüste angekommen. Kein Entpacker wirkt, direkt starten kann man das Ding auch nicht.

Wer in dieser Situation steckt, ist auf eines der größten Probleme im Internet gestoßen. Das weltweite Netz ist nämlich auch heute noch durch alte Computersysteme und deren Beschränkungen gehemmt. In den »Newsgroups« des »Usenet« sind beispielsweise nur ganz normale Buchstaben (sogenannte 7-Bit-Zeichen) erlaubt. Schon das Eintippen von Umlauten führt hier zu Problemen, da diese nicht innerhalb des Standard-7-Bit-Zeichensatzes vertreten sind.

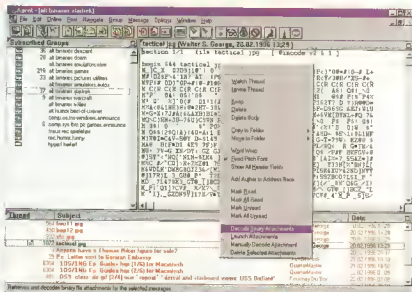
Programme für den PC bestehen aber aus einzelnen Bytes, und ein Byte hat nun mal acht Bits. Würde man ein Programm einfach Byte für Byte als Nachricht in eine Newsgroup schreiben, ginge ein Achtel verloren, das Programm wäre unbrauchbar. Deswegen werden sogenannte »binäre Dateien« codiert, bevor sie in das Usenet verschickt werden. Beim »UUencoding« werden drei Bytes zusammengefaßt (24 Bits) und in vier Buchstaben zerlegt (zu je sechs Bits). Diese Datei wird dadurch zwar um ein Drittel länger, kann aber problemlos durch das Usenet verschickt werden: um sie zu entschlüsseln

brauchen Sie allerdings einen Decoder.

Die meisten Newsreader, wie zum Beispiel das höchst empfehlenswerte »Free Agent« ([ftp.forteinc.com](http://forteinc.com)) enthalten schon Decodier-Routinen. Wenn eine Nachricht nur aus Kauderwelsch zu bestehen scheint, klicken Sie auf »Decode Binary Message«; auf der Festplatte wird die decodierte Datei ange-



**Netscape Navigator 2.0 stellt cadierte Bil
der sogar automatisch karrekt dar.**



Bilder und Programme kamen über das Usenet nur als Zahlensalat an. Programme wie »Free Agent« können das Gewirr entschlüsseln.

Das Unicode-Verfahren ist aber nicht das einzige Verfahren, das im Internet genutzt wird. Unter anderem gibt es noch »BinHex«, »XEncode« und »MIME«, die alle ebenfalls dazu dienen, aus acht Bits sechs zu machen. Leider verstehen die Newsreader diese etwas exotischeren Formate manchmal nicht. Deswegen sollten Sie sich ein zusätzliches, externes Decodier-Programm besorgen. Besonders empfehlenswert ist »XFERPRO« von »Sabasoft«. Das Programm finden Sie in Online-Diensten, in dem Sie nach »Sabasoft« suchen.

Es gibt allerdings noch eine weitere Falle, in die Sie mit solchen codierten Dateien stolpern können. Die meisten Usenet-Server haben eine Beschränkung was die Länge einer Nachricht angeht. So dürfen manchmal nicht mehr als 64 Kilobyte am Stück übertragen werden; wenn ein Bild nun aber 100 Kilobyte groß ist (und durch das Codieren sogar auf 133 Kilobyte wächst), muß es in mehrere Teile gesplittet werden. Es ist dann üblich, die einzelnen Teile im Namen zu kennzeichnen, in dem man beispielsweise (1/3), (2/3) und (3/3) in die Betreff-Zeile schreibt. Jedoch halten sich nicht alle an die korrekte Schreibweise, so daß Free Agent und Netscape nicht automatisch alle Teile finden können. In einem solchen Fall müssen Sie sie einfach als Textdatei speichern und in der richtigen Reihenfolge durch ein externes Programm wie XFERPRO legen.

Ein Hinweis zum Schluß: Benutzer des Onlinedienstes »AOL« müssen sich gar nicht mit der Decodierung herumschlagen. Die Newsgroups in AOL werden auf Wunsch vollautomatisch decodiert. Dadurch sparen Sie sogar Geld – statt der auf 133 Kilobytes angewachsenen Datei aus unserem Beispiel wird wieder das decodierte Bild mit nur 100 Kilobytes übertragen, was natürlich viel schneller geht. (hsl)

Bestellterminname:

Mo-Fr 10.00-18.30

Sa 10.00-14.00

Tel.: 0241/533131

Fax: 0241/508973

Fax: 0241/563902

BTX NEWSINFO: CORNER#



Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

BITTE KLÄREN SIE VOR BESTELLUNG TELEFONISCH DIE PREISE AB, UM MISSVERSTÄNDNISS VORZUBEUGEN
NEUERSCHINUNGEN UND AKTUELLE PREISINFORMATIONEN FINDEN SIE TÄGLICH IN UNSERER BTX-INFO

MPC 2 CDROM BMB

BUDGET UND CUTWARE

7th Guest EV	29.900 DM
Acies over Europe DH	9.900 DM
Ad. Destroyer Simulator EV	9.900 DM
B-17 Flying Fortress DH	19.900 DM
Benath a steel Sky DH	22.900 DM
Breakthrough DH (Win)	13.900 DM
Die Siedler DH	14.900 DM
Buzz Aldrin's Race i Space DH	22.900 DM
Cassini EV	22.900 DM
Campaign EV	17.900 DM
Campaign 2 EV	24.900 DM
Civilization DH	39.900 DM
Day of the Torture DH	34.900 DM
Der Glou - Prokida DH	24.900 DM
Descent DH	39.900 DM
Descent 2 Jungle Strike DH	29.900 DM
Die Siedler DH	39.900 DM
Deathmatch DH	19.900 DM
Demolition DH	29.900 DM
Demolition 2 DH	29.900 DM
Elite Plus DH	22.900 DM
Empire de Luxe DH	14.900 DM
Eyes of the beholder Trilogy EV	44.900 DM

Ultima 1-6 EV Level DM 69,90

F-117 A Nighthawk DH	19.900 DM
Fuzzy's World DH	24.900 DM
Galaxy Force DH	22.900 DM
Ghosts 1+2 DH	22.900 DM
Ghosts 3 & 4 DH	22.900 DM
Hand of Fate DH	34.900 DM
High Command EV	29.900 DM
High Command 2 EV	39.900 DM
History Line 1914-1918 DH	14.900 DM
Imperial Pictures DH	29.900 DM
Int. Air Racing DH	29.900 DM
Kings Quest 8 DH	34.900 DM
Labrynth of time Classic DH	29.900 DM
Labrynth of time DH	29.900 DM
Lawrenings / Dragon's Lair DH	22.900 DM
Lead in Time DH	34.900 DM
Legend of the Ratton - 60 DH	34.900 DM
Master of Orion DH	39.900 DM
Master of Orion 2 EV	39.900 DM
Might & Magic 3-6 US	49.900 DM
Novostorm Spectre VR DH	22.900 DM
Novostorm EV	29.900 DM
Panzer General DH	34.900 DM
Panzer General 2 DH	34.900 DM
Populous II + Powermanger DH	29.900 DM
Privateer DH	29.900 DM
Privateer 2 DH	29.900 DM
Reinhold Tycoon DL DH	22.900 DM
Renaissance DH	22.900 DM
Sam & Max DH	9.900 DM
Sherrman M4 EV	14.900 DM
Silent Service DH	34.900 DM
Sim Earth Classic DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 2 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 3 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 4 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 5 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 6 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 7 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 8 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 9 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 10 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 11 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 12 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 13 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 14 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 15 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 16 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 17 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 18 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 19 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 20 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 21 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 22 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 23 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 24 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 25 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 26 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 27 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 28 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 29 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 30 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 31 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 32 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 33 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 34 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 35 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 36 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 37 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 38 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 39 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 40 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 41 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 42 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 43 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 44 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 45 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 46 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 47 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 48 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 49 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 50 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 51 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 52 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 53 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 54 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 55 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 56 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 57 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 58 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 59 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 60 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 61 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 62 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 63 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 64 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 65 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 66 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 67 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 68 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 69 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 70 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 71 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 72 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 73 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 74 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 75 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 76 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 77 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 78 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 79 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 80 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 81 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 82 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 83 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 84 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 85 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 86 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 87 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 88 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 89 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 90 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 91 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 92 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 93 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 94 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 95 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 96 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 97 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 98 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 99 DH	34.900 DM
Sim Earth Classic 100 DH	34.900 DM

SHOVEL WARE

Big 10 Pack Vol. 1 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 2 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 3 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 4 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 5 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 6 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 7 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 8 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 9 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 10 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 11 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 12 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 13 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 14 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 15 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 16 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 17 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 18 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 19 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 20 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 21 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 22 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 23 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 24 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 25 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 26 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 27 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 28 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 29 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 30 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 31 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 32 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 33 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 34 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 35 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 36 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 37 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 38 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 39 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 40 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 41 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 42 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 43 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 44 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 45 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 46 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 47 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 48 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 49 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 50 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 51 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 52 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 53 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 54 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 55 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 56 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 57 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 58 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 59 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 60 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 61 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 62 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 63 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 64 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 65 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 66 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 67 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 68 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 69 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 70 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 71 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 72 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 73 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 74 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 75 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 76 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 77 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 78 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 79 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 80 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 81 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 82 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 83 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 84 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 85 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 86 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 87 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 88 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 89 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 90 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 91 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 92 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 93 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 94 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 95 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 96 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 97 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 98 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 99 EV	89.900 DM
Big 10 Pack Vol. 100 EV	89.900 DM

From Computer AGE/02/03/04/05/06/07/08/09/10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/

KEIN PROFI

Intels neuer Superchip heißt Pentium Pro, und kann mit gängiger Spiele-Software keine Vorteile gegenüber dem Pentium verbuchen – ganz im Gegenteil...

Alle zwei Jahre wieder beschert Prozessorprimus Intel der PC-Gemeinde einen neuen Chip, der den stöndig steigenden Leistungshunger moderner Software stillen soll. Der Nachfolger des Pentium machte die Sache schon beim Nomen spannend: Heißt der Neue nun der griechischen Zählweise folgend »Hexium«, »Septium«, oder schlicht nach seiner Generationsnummer »P6«? Nein, er heißt »Pentium Pro«. Grund: Die Millionen, die Intel mit der Pentium-Kompagne in das Markenbewußtsein der Käufer investiert hat, sollen noch ein paar Jahre Gewinne bringen.

Mit einem Pentium-Prozessor hat der Pentium Pro trotz des Namens recht wenig gemein – es handelt sich um einen von Grund auf neu designten Chip. Auffälligstes Merkmal: Außer dem bei allen PC-CPU's üblichen internen Cache, der beim Pentium Pro mit 16 KByte genau so groß ausgefallen ist wie beim Pentium, wurde auch gleich der Second-Level-Cache (L2-Cache) ins Gehäuse integriert. Damit ist Billiganbietern endlich kostensparender und leistungsvernichtender Unsinn durch zu kleine oder ganz fehlende Caches verwehrt. Zwar denkt Intel bereits wieder über eine Version ohne Cache nach, lieferbar ist der Pentium Pro derzeit aber nur in zwei Varianten: Mit 256 KByte L2-Cache für 150 und 200 MHz, und mit 512 KByte L2-Cache für 166 MHz. Anders als beim Pentium kann dieser Cache mit der vollen Taktfrequenz der CPU angesprochen werden. Ebenfalls neu im Konzept: Der Prozessor benötigt nur rund 2,9 Volt Versorgungsspannung. Waren es beim Pentium nach 3,3 Volt, die eine größere Schwierig-

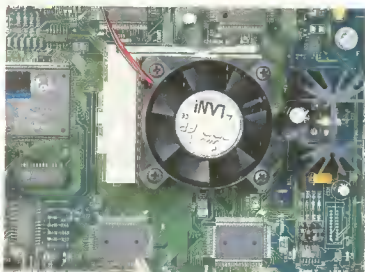


Identische Brüder: Einzig Motherboard und Prozessor sind bei den beiden Pyramid-Computern verschieden.

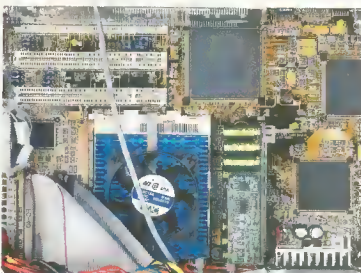
keiten aus den 5 Volt des Netzteils generiert werden konnten, so ließ das Pentium-Pro-Design befürchten, daß statt neuer Motherboards zum Nachrüsten ein komplett neuer PC mit neuem Netzteil und einem Gehäuse nach Intels neuer Größenspezifikation für Hauptplatinen föllig werden könnte.

Pentium Pro als Upgrade-Kit

Doch die findigen Entwickler aus Fernost ließen nicht lange auf sich warten: Asus stellt mit dem P/I P6RP4 das erste



Im Moment das schnellste für Spiele: Ein 166-MHz-Pentium mit 256 KByte PB-Cache, der sich hier in den mit »58C« bedruckten Bausteinen von Samsung direkt auf dem Motherboard befindet. Neben dem Prozessor der bedeutend kleinere Spannungswandler.



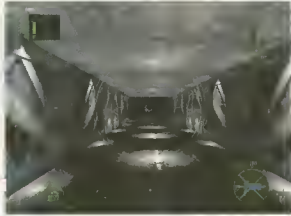
Unter dem blauen Kühlkörper ist der Pentium Pro gut behütet. Rechts daneben der große Spannungswandler, der das Asus-Board auch in alten PCs einsatzfähig macht. Darüber befindet sich ein Baustein des Chipsatzes, dessen Gehäuse fast so groß wie ein Pentium ist.



Während dieser Eröffnungsszene wird die Bildrate »Duke Abflug« gemessen.



Dieser Kamerashwenk belastet CPU, Bus und Grafikkarte.



Wing 4 zwingt jeden Rechner nieder: das Durchfliegen der Blueprint als Benchmark.

Nachrüst-Motherboard var, das in alle Gehäuse paßt und den sparsamen Prozessor trotz herkömmlichem Netzteil mit der nötigen Spannung versorgt. Möglich wird das durch einen aufwendigen Spannungswandler, der im Fata rechts neben der CPU zu sehen ist. Mit diesem Board ist auch das Pentium-Pro-System dieses Tests bestückt. Sein Rivale stammt vom gleichen Hersteller, der Firma Pyramid Computer in Freiburg. Außerdem dem unterschiedlichen Motherboard und Prozessor sind beide Systeme identisch bestückt: Der Pentium-Maschine stehen 256 KByte des schnellen PB-Cache zur Verfügung, Grafikkarte, Festplatte und CD-ROM sind identisch. Um wirklich den Prozessor zu fardern, haben wir außerdem den 166-MHz-Pentium auch mit 150 MHz getestet. Nur so sind die Rechner vergleichbar, denn Hauptspeicher- und PCI-Zugriffe wären mit einem 166-MHz-Pentium zehn Prozent höher getaktet als beim Pentium Pro. Eine Modifikation mußten wir an den Testmaschinen außerdem noch vornehmen, um wirklich jeden Flaschenhals zu beseitigen: Statt der serienmäßigen Grafikkarte Diamond Stealth mit 2 MByte VRAM arbeitet während des Tests das für DOS schnellste PC Player bekannte Board namens Matrox Millennium mit 2 MByte VRAM in den Rechnern.

Schlappes Grafik, durchwachsene Rechenleistung

Derart auf Vergleichbarkeit getrimmt mochten schon die ersten, rein synthetischen Leistungsmessungen auf dem Pentium-Pro-Rechner mehr als stutzig: Sowohl in VGA wie in Super VGA meldete Vidspeed (siehe Textkasten: Tests mit Methode) nur rund zehn Prozent der Grafikleistung, die die Pentium-Maschine bei gleichem Takt entwickelte – wohlgerne mit der selben Grafikkarte! Auch mit anderen Karten (Diamond

Tests mit Methode

Da auf brandneuen Prozessoren nicht immer mit althergebrachten Testprogrammen gearbeitet werden kann, haben wir neben den reinen Leistungsmessungen mit Vidspeed und 3Bench auch die Framecounter von Duke Nukem 3D in 640 x 480 Punkten und Wing Commander IV bei gleicher Auflösung als echte Maßwerte für die Performance herangezogen, die auch beim Spieler ankommt. Gesucht waren dabei Szenen, bei denen die Ergebnisse nicht durch Eingaben des Benutzers verfälscht werden können. Nur so sind die Messungen reproduzierbar. Bei Duke Nukem wurde zuerst ein neues Spiel gestartet. Dabei wird Duke von einem Gleiter abgesetzt, der dann nach links aus dem Bild fliegt. Die beiden Maßwerte geben die Bilder pro Sekunde (fps) an, die die Rechner während des Abfluges (Duke Abflug) erreichen. Bewertet wird bei allen Tests der niedrigste vom Programm gemeldete Wert. Danach wird der Rechner weiter in Ruhe gelassen: Der Gleiter meldet sich mit einem Knall ab, und unser Test-Duke steht nach immer an der selben Stelle (Duke Still).

Den dritten Test bildet ein Blick in den Sicherheitsmonitor im Eingangsbereich des Kinos. Dabei wird ein Schwenk über einen der Geheimräume gezeigt, der bisher vom Spieler nach nicht betreten wurde (Duke Manitar). Mit Wing Commander IV ist das Verfahren nach etwas aufwendiger: Hier wird nach der allerersten Mission (Duell mit Maniac) und der Zerstörung des Lazarettschiffs die Raumstation Blueprint angefliegen. Dabei geben wir die Bildrate an, die die Rechner beim Durchfliegen der Station mit der vorgegebenen Geschwindigkeit erreichen. Alle Messungen werden nach einem Reset der PCs fünf Mal wiederholt, wobei sich allerdings keine Ausreißer ergaben.

Stealth, Hercules Power Dynamite) ergab sich das gleiche Bild. Während Vidspeed var allem auf die reine Performance des Bussystems setzt, kannte sich der Pentium Pro dagegen mit dem auch rechenintensiven Programm 3D Bench durchsetzen, hier war er über zehn Prozent schneller.

Wesentlich wichtiger als pure Maßprogramme ist für den Spieler aber die echte Leistung mit seinen Lieblingsprogrammen, und auch hier ergaben sich unausgewogene Ergebnisse: Mit den beiden zum Test verwendeten Spielen Duke Nukem 3D und Wing Commander IV kannte der Pentium Pro gegenüber

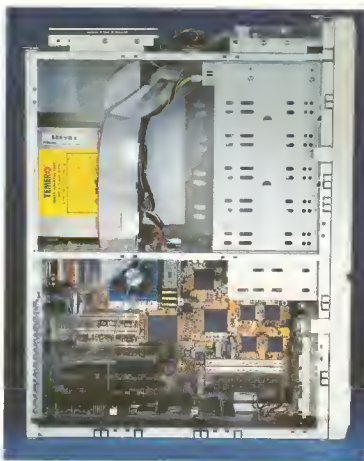
Wer braucht den Pentium Pro?

Intel geht mit dem Pentium Pro neue Wege: Waren alle bisherigen x86-CPUs bis hin zum Pentium im wesentlichen nach darauf ausgelegt, auch 15 Jahre altem Spaghetti-Cade noch möglichst viel Leistung zu zaubern, so ist der Pentium Pro glasklar für reine 32-Bit-Programme unter einem echten 32-Bit-Betriebssystem ausgelegt. Dazu zählt im übrigen auch nicht Windows 95: Es besteht unter anderem aus Gründen der Speicherersparnis noch zu großen Teilen aus ausgereiften 16-Bit-Anteilen.

Neben dem Nischenprodukt OS/2 ist derzeit einzig Windows NT als echtes 32-Bit-Betriebssystem mit ausreichendem Programmangebot verfügbar. Damit kann der Pentium Pro auch überzeugen. Wir sprachen mit Andreas Stiller vom Magazin c't, Deutschlands Prozessor-Guru Nummer 1. Er stellt dem Pentium Pro unter diesem Betriebssystem ein gutes Zeugnis aus: »Mit

den reinen 32-Bit-Anwendungen der BopCO-Suite kann ein 150-MHz-Pentium Pro rund 70 Prozent mehr Leistung entwickeln als ein Pentium-Prozessor mit 133 MHz.« Stiller bestätigt aber auch unsere Messungen hinsichtlich der Bus-Performance, was bei Spielen für die Grafik wichtig ist: »Der Orian-Chipsatz ist mit maximal 7 MByte pro Sekunde bei weitem nicht so leistungsfähig wie der Pentium-Chipsatz Triton auf ausgereiften Motherboards.

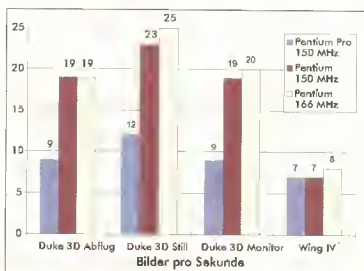
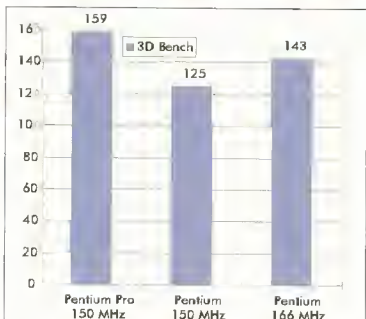
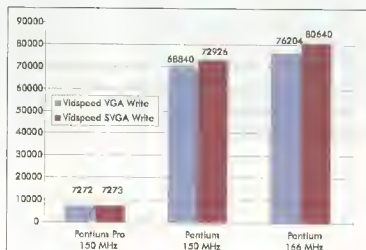
Somit wird der Pentium Pro für Spiele erst wieder interessant, wenn neben einem vernünftigen Chipsatz auch ein 32-Bit-Betriebssystem mit genügend Software-Angebot bereit steht. Während die nächste Version von Windows 95 noch in diesem Jahr erwartet wird, sind die Probleme für Spiele-Programmierer da schon größer: Auch unter einem 32-Bit-System muß die Software nach Pentium Pro-freundlich adaptiert sein.



Funktioniert der überhaupt? Alle Kabel sind in den Pyramid-Rechnern bis zu Unsichtbarkeit sauber verlegt und behindern keinerlei Aufrüstung – vorbildlich!

dem Pentium keinen deutlichen Leistungs Vorteil verzeichnen, die beiden in Duke Nukem verwendeten Szenen liefen auf dem Pentium-Pro-System sogar nur rund halb so schnell ab wie auf dem Pentium. Ein anderes Bild zeichnete Wing Commander: Bei gleichem Takt lief das Spiel auf beiden Rechnern gleich schnell, mit 166 MHz betrieben, konnte der Pentium seinen Nachfolger aber auch hier überholen.

Wir wollten es nicht glauben und verfrachteten den Pentium-Pro-Rechner daher in das mit Meßequipment vollgestopfte Labor unserer Schwesterzeitschrift DOS International. Das Ergebnis: Der Rechner arbeitet so, wie er soll. Der Bustakt beträgt 30 MHz, die Ein-/Ausgabesignale werden sauber und zeitgerecht übertragen. Folglich gibt es nur einen Schluß: Das neue Design des Pentium Pro, der als reine 32-Bit-CPU ausgelegt ist, macht ihn derzeit für Spiele ungeeignet. Einige der Tricks, die Programmierer heute anwenden, um ihre Software für 486er und Pentiums zu optimieren, bewirken auf dem Pentium Pro das genaue Gegenteil. Zusätzlich scheint der neue Orion-Chipsatz für den Pentium Pro bei weitem noch nicht ausgereift. Mit einem Pentium-System bekommt der Käufer für weit weniger Geld eine Maschine, bei der er sich mit Spielen zumindest auf eine garantierte Leistung verlassen kann. (nie)



Technische Daten

Rechner
Hersteller
Preis
Prozessor
L2-Cache
Arbeitsspeicher
Festplatte
Grafikkarte
CD-Laufwerk
Soundkarte
Lieferumfang

ValueLine PCI P5/166
Pyramid, 79005 Freiburg
ca. DM 40DD.-
Pentium / 166 MHz
256 KByte PB, extern
16 MByte
WD Caviar 316D0, 1,6 GByte
Diamond Stealth 64 Video, 2 MByte VRAM
Teac IDE, Quadspeed
Soundblaster 16
Cherry-Tastatur, Logitech-Maus,
Lautsprecher

ValueLine PCI PENTIUM Pro 150
Pyramid, Freiburg
ca. DM 5500.-
Pentium Pro / 150 MHz
256 KByte, intern
16 MByte
WD Caviar 316D0, 1,6 GByte
Diamond Stealth 64 Video, 2 MByte VRAM
Teac IDE, Quadspeed
Soundblaster 16
Cherry-Tastatur, Logitech-Maus,
Lautsprecher

CROSS
Computersystems GmbH

Versand

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

**Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund**

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

500 0001 50 11 000

Mo - Fr 11.00 - 18.30

Fax. 0231 - 53 11 333

Sa 11.00 - 14.00

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CD SPIELE CD SPIELE Angebote Unsere Spiele des Monats:

Platin Output	d 1 96	Marle Cerget	d 1
PläxMuster*	d 2 86	Manic Manic DOTT	d 3
11 Hour	ed 8 86	McWarrior8	d 3
Platz der Schenke (Stuck)	ed 8 86	Melancholic Mission	ed 8
Platz der Deep Mission	d 2 87	Nikenna	d 2
PlatzLampow*	d 2 86	Monopoly	d 8
Platz	d 5 84	My Spirit Edition + Buch	d 8
Platz Odyssey	d 2 86	N.B.I. Inc.	d 8
Platz	d 2 89	NBA Team Manager	ed 4
Platz of Dawn	e 1 86	Needle Speed	d 8
PlatzLampow*	d 2 79	NHL Hockey '96	d 8
PlatzLampow*	ed 2 78	Onesword	d 8
Platz	d 1 86	Painter General (RWS)	d 8
Platz Fire II	d 1 82	Impexima 2*	d 8
Battle Fever	d 7 79	PGA Tour Golf '96	ed 2
Battle Rage	d 1 79	PaintsOnAStick	d 8
Battle Rage	ed 1 79	Prison Prisoners Deluxe	ed 8
Big Red Racing*	d 1 79	Prison Runners	ed 2
Billing	d 2 55	Prison Wizard 2000	ed 2
Black	d 2 79	Prison Wizard 2000	d 8
Black Gold*	d 3 79	Puck Puck	d 2
Blackout	d 2 66	Polish Out VSWAT	d 3
Blind in Time	d 2 74	Pro Pinball The Man	d 8
Burning Steel*	d 8 86	Psychic Detective	d 8
Burning Steel*	d 8 86	Psychic Pinball	d 1
Burning Steel*	d 8 79	Quake for PC	ed 2
Capitulum	d 8 77	Ren-Sector	d 8
Capitulum (Steel Force)	d 8 77	Ren-Timer 2	d 8
Capitulum (Steel Force)	d 8 77	Rings	d 8
Capitulum*	d 8 86	Robot Assault 2	d 1
Championship Manager 2	d 2 96	Red Ghost*	d 8
Chineser - Flucht von F5	d 2 79	Red Ghost*	d 8
Chineser*	ed 74	Shanghai World of Soccer	d 8
Colonization	d 2 79	Shen's Shock	d 2
Comanche: Mission 1&2	d 2 65	Silvers	d 3
Comanche: Mission 3	d 2 65		
Comanche: Mission 4	d 2 65		
Comanche: Mission 5	d 2 65		

Sehr geehrte Kunden

7th Grade	wd	3 20
Quarant the Rhine	d	2 25
78. Burning Steel	wd	3 20
79. 44	wd	3 20
80. Creature Show	d	2 24
81. Dune II	d	3 20
82. Drawings	d	3 20
83. Pumpkin Patch 5.1	d	3 20
84. Fritz's Soapbox Program	d	3 20
85. Gabriel Knight	a	2 24
86. Goldfish	d	2 24
87. Home	d	2 24
88. Indy Car Racing	wd	2 24
89. Kings Quest	d	3 20
90. Labyrinth of Time	wd	3 20
91. Legends	d	3 20
92. Legend of Kyrandia 3	d	3 20
93. Monkey Island 4: The Thieving Parrot	d	3 20
94. MML Hockey 4	wd	3 20
95. MML Hockey 5	wd	3 20
96. Polaris	d	3 20
97. Rusekheim	d	2 25
98. Sam's Story	d	2 25
99. SimCity San Francisco	d	2 24
100. SimCity 2000	d	2 24
79. Street Soccer Edition	d	3 20
80. Street Soccer Anniversary	d	3 20
81. Street Juggernaut	wd	3 20
82. Syndicate Plus	wd	2 25
83. UTM7 Classic	wd	2 25
84. UTM7 Classic 1+2	wd	2 25
85. USS Thunder rogs	wd	2 25
86. Welltris	a	1 28
87. Wing Commander II	wd	2 25

F1 Grand Prix 2 *

Das offizielle Formel 1 Spiel !!
Multiplayer und SVGA !

Komplett
deutsch

nur

99.-

Terminator Future Shock *

Erstklassiges First-Person Spiel !!

Anleitung
deutsch

nur

79.-

Last Minute: Duke Nukem Shareware 14,90 !

Top - Spiele auf CD ROM

Mechwarrior 2

- Special Edition -

Wing Commander 4 *

The Legend of Freedom

Sehr geehrte Kunden,

Wir führen auch Amlga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-I. Fordern Sie unseren **Gesamtkatalog** an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.

Hardware

Aktion Replay HiK4 V4.3	149,-
Soundblaster 16 Value IDE	172,-
Yamaha DB-59 XG WaveTable	219,-
Game Card Eliminator	39,-
JoyStickumschalter (1 oder 2 Player)	39,-
Gravis Analog Pro Joystick	55,-
Gravis Firebird	119,-
Gravis Gemped	35,-
Logitech Wingman Extreme	99,-
Sidewinder 3D Pro	99,-

Lösungen

Bernadine Syndrome	15.30
Command & Conquer (neu)	16.00
Crusader - No Remorse	16.00
Des Schwarze Auge 1 oder 2 neu	16.90
Death Gala	16.90
Der Gabelknobler	24.90
Eastern Knight2	19.90
King's Quest 7	19.90
Lands of Lore	18.90
Legend of Kyrialind	19.90
Luxus Art Spieldisk	21.90
Mad King's Magic Sinc. World of Gen	19.90
Monkey Island 1 & 2	19.90
Phantasmagoria	15.90
Police Quest SWAT	19.90
Riddle of Water Loo (neu)	19.90
Star Trek - The Next Generation - Spidek	20.00
Simon the Sorcerer1 (neu)	14.90
Space Quest II (neu)	14.90
Star Trek	19.90
Star Trek - TNG & Final Unity (neu)	19.90
System Shock	19.90
The Dig	19.90
Torin's Passage	15.90
Ultimate Underworld 1 oder 2	19.90
Vampire	19.90
Wish Upon	19.90

Warcraft 2
FIFA Soccer 96
NBA Live 96 *

Komplett
deutsch **je nur 79,-**

Command & Conquer
Incl. Ausnahmezustand !!

Komplett
deutsch **nur 99,-**

Die Fugger 2 * d
Leitet das Imperium der Fugger !
Zork Nemesis * e
Super Adventure !

je 79,-

Descent 2 *
Descent 2 Mission Builder 39,-
Anleitung deutsch nur **79,-**

Duke Nukem 3D *
First-Person-Action in SVGA !!
Anleitung deutsch nur **79,-**

Schon ab 27 bestellen:

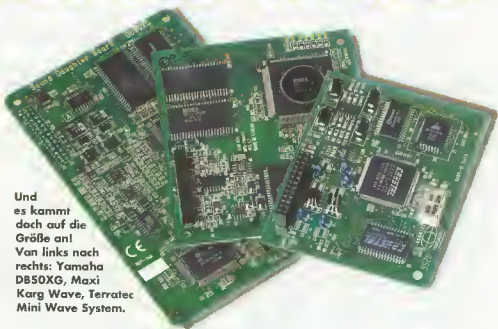
Prey * nur **49,-**
Quake * nur **89,-**
jeweils komplett englisch

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! *Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar: Vorbestellung arbeiten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20,- DM). UPS NN zzgl. 16,- DM, bei Vorkasse zzgl. 10,- DM. Post NN zzgl. 12,- DM, bei Vorkasse zzgl. 8,- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen!

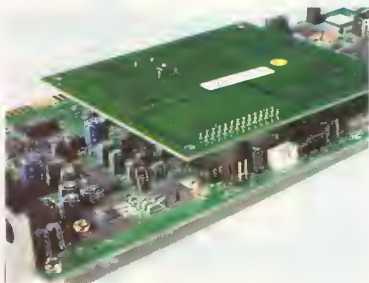
NEW WAVE IM PC

Die alte Soundkarte leistet brav ihren Dienst, einzig die MIDI-Sounds lassen zu wünschen übrig? Drei neue Waverable-Baards im PC Player-Test versprechen Profiklänge. Eines ist die neue Referenz.



Und es kommt doch auf die Größe an! Von links nach rechts: Yamaha DB50XG, Maxi Korg Wave, Terratec Mini Wave System.

Das Schöne an PCs ist, daß sie modular erweiterbar sind. Warum sollte da die Soundkarte eine Ausnahme machen? Als Creative Labs erstmals den Soundblaster 16 vorstellte, schuf man dort auch gleich einen Standard für die Erweiterung des MIDI-Teils einer Soundkarte – der Waveblaster-Anschluß war geboren. Diese Steckerleiste nimmt bereitwillig nicht nur die Waveblaster-Karten von Creative Labs auf. Auch zahlreiche andere Hersteller wie die Synthesizer-Profis von Korg, Roland und Yamaha bieten inzwischen mehrere Aufsteckkarten an. Platz finden diese Module nicht nur auf originalen Soundblastern, denn nahezu jeder andere Hersteller von Aztech über Orchid bis Terratec hat den Waveblaster-Anschluß kopiert. Von diesen Herstellern sind ebenfalls entsprechende Daughterboards (Aufsteckkarten) erhältlich, die jedoch meist im Klang zu wünschen übrig lassen. An unserem Test nehmen deshalb die neuen und recht preiswerten Karten der Synthi-Profis von Korg (Maxi Korg Wave, vertrieben von Guillemot für rund 200 Mark), Yamaha (DB 50 XG, um 240 Mark) und zum Vergleich das sehr preiswerte Modul vom für guten Klang bekannten deutschen Hersteller Terratec (Mini Wave System, um 140 Mark) teil.



Kollision der Daughterboards: Ein Kondensator verhindert den vollständigen Kontakt der Daughterboards mit der SB16. Vor dem Kauf also »anprobieren«!

Plug and.. Hey!

Bevor die Karten jedoch aufspielen können, muß die in diesem Fall leicht zu nehmende Hürde der Installation bewältigt werden. Mit einem älteren Soundblaster 16 (Modell CT 2290) ergaben sich im Test keine Kompatibilitätsschwierigkeiten: Karte aufstecken, Rechner schließen, einschalten – läuft! Einzig die MIDI-Schnittstelle des PC muß richtig aktiviert sein (siehe Textkasten: Macht MIDI!). Dennoch traten Schwierigkeiten auf, die ausnahmsweise eher mechanischer Natur sind. Alle Karten kollidierten, wie in der Abbildung (Bild 2) zu sehen, mit einem Kondensator des Soundblasters und ließen sich nicht ganz aufstecken, was die Funktionsweise jedoch nicht einschränkt. Besitzer anderer Soundkarten, insbesondere früher Ausgaben der Orchid Soundwave 32, dürfen sich jedoch auf Probleme einstellen, denn die früher üblichen Verlängerungen für den Waveblaster-Stecker sind bei keiner Karte mehr im Lieferumfang enthalten. Im Zweifel sollte man also seine Soundkarte zum Anprobieren des Daughterboards mit ins Geschäft nehmen.

Mehr als Hardware

In puncto Ausstattung machen sich die drei Konkurrenten wenig Konkurrenz: Alle Karten werden mit einem Sequenzer-Programm fürs aktive Musikmachen ausgeliefert. Im Falle von Terratec handelt es sich um das einfache Programm Procyon, das sich vor allem durch komfortable Bearbeitungsfunktionen auszeichnet – leider liegt es nur in englischer Sprache vor. Komplett in deutsch ist dagegen die umfangreiche Dokumentation von Terratec, die weit über die übliche Instrumententabelle hinausgeht. Zwar braucht man zum Spielen nicht unbedingt die Informationen über die Programmierung der Karte und die Effektfunktionen (Musiker werden sich darüber freuen), doch für die umfassenden Angaben und den verständli-

Gravis Grip- Paket Multiport - 2 Grip-Pads - WWF oder NHL 96 149,95

CD-ROM

11th Hour	D 99,95	Nascar Track Pack	A 37,95
3D Ultra Pinball	D 64,95	Navy Strike (*)	A 89,95
A4 Networks	D 84,95	NBA Live 96	A 79,95
Action Soccer	D 69,95	Need For Speed	D 79,95
Adams Family Pinball (*)	A 64,95	NHL Hockey 96	D 79,95
Albus 2 (WIN95) (*)	D a.A.	Panzergeneral 2	A 66,95
Alvin	D 84,95	PGA 96 Data Disc	A a.A.
Arctian Odyssey	D 64,95	PGA Tour Golf 96	A 79,95
Arm Of Dawn (*)	D a.A.	Phantasmagoria	D 89,95
Apache Longbow	D 69,95	Phantasmagoria	E 89,95
Archball	D 72,95	Pinball 95	A 79,95
Assault Rigs (*)	D 79,95	Pinball Illusions	A 57,95
Assendancy	D 74,95	Pinball Wizard 2000	A 63,95
Battle Cruiser (*)	D 62,95	Pinball World	A 62,95
Battle Isle 3	D 79,95	Pinball WWS	D 76,95
Battle Race (*)	A 63,95	Pole Position (*)	D 86,95
Beavis and Butthead	A 79,95	Police Quest SWAT	A 67,95
Bernadette Syndrome	D 84,95	Power, Corruption & Lies (*)	A 67,95
Bling!	D 49,95	Prey (*)	a.A.
Blorg	D 69,95	Pro Pinball - The Web	A 52,95
Bleful	D 49,95	Psychic Detective	A 69,95
Bundesliga Germany Hatrick	D 69,95	Psycho Pinball	A 65,95
Burning Steel IV	D a.A.	Raid	A 54,95
Cesar 2	D 73,95	RAN Soccer	D 69,95
Capitalism	D 74,95	RAN Trainer 2	D 64,95
Caribbean Desaster	D 83,95	Rayman (*)	D 69,95
Casino Deluxe (*)	E 68,95	Realms Of Chaos	A 42,95
Championship Manager 2	D 83,95	Rebel Assault 2	E 76,95
Chevy Flucht Von F5	D 72,95	Rebel Assault 2 (*)	E 76,95
Chronomaster (*)	D 72,95	Red Ghost (*)	D 82,95
Civnet	D 89,95	Riddle Of Master Lu	E 72,95
Command & Con. 2 - Red Alert (*)	D a.A.	Ripper (*)	D 77,95
Command & Conquer	D 87,95	Shanghai Great Moments	A 77,95
Command & Conquer	A 74,95	Shanara (*)	D 72,95
Command & Conquer Miss. CD	D 83,95	Shock Wave (*)	A 69,95
Command Armes Of The Deep	D 79,95	Sherrington Fox (*)	D a.A.
Complete Carnies At War (*)	D 79,95	Shivers	D 79,95
Conan, a.d. 1086	D 83,95	Shock Wave (*)	A 69,95
Cronicle Of The Sword	D 72,95	Sid Meier Clax (Col/Civ/Rail/Pn)	D 84,95
Crusade	D 79,95	Sim City 2000 Collection	D 82,95
Cyberangel - No Remorse	D 86,95	Sim City 2000	D 82,95
Cyberia 2 (*)	D 86,95	Sim Tower	D 69,95
Cybermage	D 79,95	Sim Town	D 79,95
Cyberstorm (*)	D a.A.	Simon The Sorcerer 2	D 74,95
Der Planer 2 (*)	D 72,95	Space Marines	D 69,95
Descent 2 (*)	A 84,95	Space Quest 6	D 77,95
Descent Levels Of The World (*)	A 87,95	Spycraft	A a.A.
Destruction Derby	D 84,95	Star Trek Deep Space Nine (*)	E 119,95
The Digger 2 (*)	D 79,95	Star Trek Limited Edition	D 99,95
The Elder 2 (*)	D 84,95	Star Trek Next Generation	D 99,95
Emil	D 59,95	Star Trek Omnipedia (*)	C 79,95
Endrindziel	E 14,95	Steel Panther	D 87,95
Duke Nukem 3D (Share)	D 84,95	Stonekeep	D 58,95
Duke Nukem 3D Vultures (*)	D 79,95	Teamfight	A 69,95
Dungeon Keeper (*)	D 72,95	Tempest 2000	A 62,95
Earth Mission (*)	D 64,95	Terminal Velocity	D 67,95
Earthrise	D 82,95	Terminator: Future Shock	D 84,95
Earthrise 2	D 58,95	TFX: EF 2000	E 59,95
Elbereth I (*)	D 86,95	The Dig	D 69,95
Elbereth II (*)	D a.A.	The Incredible Machine 2 (*)	A 84,95
Elite 3 - First Encounters	D 49,95	Thexder	D 54,95
Endorfin	A 52,95	This Means War	D 82,95
Extreme Pinball EA	D 79,95	Thunderhawk 2	D 79,95
First Attack (*)	D 79,95	Thundercape	D 69,95
FFA-Soccer 96	D 49,95	The Fighter Incl. Mission (*)	A 59,95
Flight Shop f. MS FS 5x	D 74,95	Tilt	A 49,95
Flight Unlimited	D 94,95	Top Gun (*)	D 94,95
Flugsimulator S.I. Microsoft	D 94,95	Torin's Passage	D 67,95
Formula 1 Grand Prix 2 (*)	D 83,95	Touche	D 67,95
Frankenstein	D 69,95	Transport Tycoon Deluxe	D 84,95
Freddy Phantoms (*)	E 76,95	Trivial Pursuit	A 72,95
FX Fighter K. Ed.	A 79,95	UFA Champions League	D 69,95
Gabriel Knights 2	A 89,95	US Navy Fighters Data CD	D 39,95
Genie Prince Manager	D 49,95	US Navy Fighters Gold	D 79,95
Hatrick	D 84,95	Virtual Pool	D 79,95
Heart Of Darkness (*)	D 84,95	Voglas	A 49,95
Heroes Of Might & Magic	D 84,95	Voocoo	A 49,95
Hexagon - Kartell (*)	D 84,95	War Craft 2	D 24,95
Hexen	D 84,95	War Craft 2 Expansion CD (*)	D 64,95
Hugo 3	D 79,95	Warhammer (*)	A 89,95
Imagium Romanum	D 59,95	Welcome To The Future (*)	A 89,95
Incincible Toons (*)	A 67,95	Werewolf Vs. Commanche	D 72,95
Indy Car Racing II	D 76,95	Westwood Compilation	D 72,95
Iron Cross (*)	D 84,95	Wetlands	D 69,95
Jagged Alliance	D 69,95	Wiget Workshop (*)	D 79,95
Kingdom Of Magic (*)	D 84,95	Wing Commander 3	D 99,95
Kings Quest 7	D 84,95	Wing Commander 4	D 99,95
Lands Of Lore 2 (*)	A a.A.	Witchaven	D 69,95
Little Big Adventure	D 63,95	Worms (Goblins 4)	D 64,95
Lucas Arts Top Adventures	D 74,95	Worms	D 67,95
Mad Max	D 79,95	WWF Wrestlemania	A 67,95
Mad TV 2 (*)	A a.A.	Z (*)	A 64,95
Madden Football 96 EA (*)	A 79,95		
Magi In Germany	D 59,95		
Magic Carpet Data CD	D 74,95		
Mech Warrior 2	D 79,95		
Mech Warrior 2 Ext. Pack	D 79,95		
Mephisto Genius 2	D 87,95		
Metal Lords (*)	D 79,95		
Metal Robots (*)	A a.A.		
Micro Machines 2	A 64,95		
Minion Critical	D 72,95		
Mistopoli	D 64,95		
Mortal Coil	D 64,95		
Myst	D 67,95		

NBA Live 96	A 79,95	FIFA Soccer 96	79,95
Deep Space Nine	74,95	Super Star Wars	58,95
Duke Nukem 3D	84,95	Cyberia 2	86,95
Wing Commander 4	99,95	Terminator: Future Shock	86,95
Kingdom Of Magic	69,95	Formular 1 Grand Prix 2	82,95
This Means War	94,95		

Wir haben viele weitere Spiele + CDs im Angebot!

Händleranfragen erwünscht.

Lösungshäfte ab 12,95 DM

HARDWARE

Joysticks		
ThrustMaster Flightmaster F16	249,95	
ThrustMaster F16 TQS Pedal	269,95	
ThrustMaster Pinball Contr.	69,95	
CH Flight Stick Pro	119,95	
CH Pedal	99,95	
CH Pedal Pro	179,95	
Formular T2	259,95	
Gravis Analog Pro	69,95	
Gravis Firebird	104,95	
Gravis Phoenix	159,95	
Gravis Game Pad	29,95	
Gravis Grip Incl. 2 Pad + Game	49,95	
Wingman Extreme	78,95	
Lausprecher		
Trust 20 25W	39,95	
Trust 240W	74,95	
Trust 300W 3D	119,95	
CD-ROM Laufwerke		
Mitsumi FX400 EIDE 4x	119,00	
Mitsumi FX600 EIDE 6x	199,00	
Toshiba XP3701 SCSI 67x	499,00	
Toshiba XP5402 EIDE 4x	139,00	
MPEG-Karte		
ESA MPEG2 2MB	699,00	
ELSA SHOW PCI	499,00	
Soundkarten		
Sound Blaster 16 PnL 16	99,00	
Soundblaster 16 PnL Value	119,00	
Soundblaster 32 ATAPI Pn	269,00	
Soundblaster AWE32 ATAPI Pn	399,00	
Festplatten		
Quant. Fireball 12 GB EIDE	399,00	
Quant. Fireball 1GB SCSI-2	399,00	
Quant. Capella 2GB SCSI-2	1099,00	
CPUs		
AMD DX4-100	99,00	
AMD 486-133 (5x86-P75)	169,00	
INTEL DX4-100	149,00	
INTEL P100	349,00	
INTEL P133	599,00	
INTEL P150	999,00	
INTEL P166	1199,00	
Motherboards ASUS		
SP3	249,00	
P5ST4PN 256KB sync. burst	389,00	
P5ST4PN 512KB sync. burst	489,00	
Gratifikarten		
Mistral Millennium 2MB	559,00	
Millennium 4MB	849,00	
Diamond Sx. 64 Vid. 2MB VRAM	499,00	
Eisa Winner Trio 2MB DRAM	299,00	
CD-R		
Yamaha CDR1 02 2/4-fach	1329,00	
Philips CDD000 2/4-fach	1429,00	
CD-Rohlinge	16,95	
Mengenstaffeln auf Anfrage		

Achtung: Die angegebenen Preise sind Versandpreise!! Die Ladenpreise können teilweise abweichen!

Schnäppchen

7th Guest	A 19,95
Cesar I	D 24,95
Creature Shock	A 39,95
Das Schwarze Auge I	D 09,95
Down Patrol	D 29,95
Discworld	D 49,95
Dungeon Master 2	D 49,95
Flight Of The Amaz. Queen	D 49,95
Goblins 1+2	D 24,95
Goblins 3	D 24,95
Hi-Octane	D 39,95
Indiana Jones 4	D 29,95
Indy Car Racing	A 19,95
Kings Quest 6	D 24,95
Kings Quest 7	D 39,95
Kyandia 3	D 19,95
Last Dynasty	D 39,95
Maniac Manision 2 (DOTT)	D 29,95
Master Of Orion	D 39,95
Nascar Racing	A 23,95
Necropolis	D 29,95
Oldtimer	D 24,95
Populous 2 + Powermonger	A 29,95
Privateer	A 29,95
Rebel Assault	D 29,95
Sam & Max	D 39,95
Space Quest 4	D 24,95
Strike Commander	A 29,95
Syndicate Plus	D 29,95
System Shock Classic	D 29,95
Ultima 7 Classic	A 29,95
Ultima Underworld 1+2	A 29,95
Virtual Pool	A 49,95
Wing Commander 2	A 29,95
X-COM	D 49,95

ROT STIFT

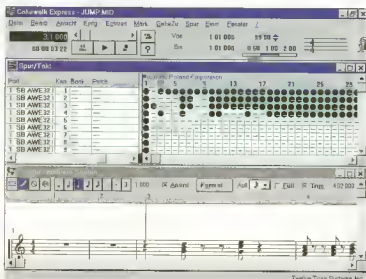
Heimstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
<http://www.rotstift.de>

Fordern Sie unsere kostenlose
Gesamtpreisliste an!!

Freie und Lieferungen freibleibend! Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden! Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM inkl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten inkl. CD und Software: Vorkasse! 10,- DM; ab 200,- DM Warenwert Software 10,- DM.
Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand!!

chen und ansprechenden Stil hat sich Terratec an dieser Stelle ein großes Lob verdient. Bei Yamaha ist das Handbuch nach etwas dicker ausgefallen, die Übersetzung sorgt allerdings bisweilen für Heiterkeit: »Wenn Sie Noten aushalten und dann das Sustain-Pedal drücken, klingen diese Noten zusammen mit weiteren Noten, die Sie spielen, bis Sie das Pedal wieder loslassen.« Vorweg hier der Hinweis, daß man die von der DB-50 XG erzeugten Noten aber durchaus aushalten kann...

Das Handbuch (eher Faltblatt) zur Karte selbst ist bei Karg sehr knapp ausgefallen, was aber durch die gute Dokumentation des deutschsprachigen Sequenzer-Programms »Cakewalk Express«, wieder wettgemacht wird: Cakewalk verfügt als einziges Programm im Test auch über eine Darstellung der MIDI-Stücke in Notenform, die aber für Ihre Zwecke nicht ausgedruckt werden kann.



Wer selbst komponieren möchte, bekommt mit Sequenzer-Programmen wie dem hier gezeigten »Cakewalk Express« das nötige Werkzeug mitgeliefert.

Auf der Suche nach dem Sound

Was bei einem Wavetable-Upgrade letztendlich wirklich zählt, ist aber der Klang mit General-MIDI-Stücken. Zwar lassen sich alle Karten auch umfangreich programmieren (siehe Tabelle), in Spielen wird davon aber kein Gebrauch gemacht. Gut, daß auch nur wenige Games mit orchestralen Klängen aufwarten, denn mit dem Mini Wave System hat man dann wenig Spaß: Als Henrik versuchte, sich Beethovens 5. Symphonie auf der Terratec-Karte anzuhören, riß er sich nach acht Sekunden die Kopfhörer von den Ohren. Allzu hölzern sägten die Streicher auf ihren virtuellen Instrumenten herum und die Lautstärke der einzelnen Samples ist schlicht zu unterschiedlich für eine homogene Wiedergabe. Mit Pop- und Rackmusik gefüttert klingt das Mini Wave System jedoch auf

Macht MIDI!

Voraussetzung für den Betrieb der hier getesteten Daughterbards ist eine Soundkarte mit Waveblaster-Anschluß und einem auf Hardware-Ebene nach MPU-401 kompatiblen MIDI-Part. Die wenigsten Probleme mit DOS-Spielen gibt es, wenn dieser MIDI-Part mit dem Konfigurationsprogramm der Soundkarte auf die Adresse 330 eingestellt ist. Beim Setup-Programm eines Spieles ist dann für die Musik-Ausgabe der Eintrag »General MIDI« zu wählen. Unter Windows 95 muß je nach Soundkarte ein MPU-401-Gerät in der Systemsteuerung eingetragen sein, bei einigen Soundblaster-Karten wie dem neuen AWE 32 PnP wird der Part als »Externes MIDI-Gerät« bezeichnet. Im Technik Treff der Ausgabe 3/96 wurde dieser Punkt bereits ausführlich behandelt.

alle Fälle besser als so manche Soundkarte, ein kurzer Quercheck mit Soundblaster AWE 32 und Gravis Ultrasound Max ließ die fest eingebauten Synthesizer dieser Boards bisweilen auch besser ertönen. Vor allem die durch die hohe Kompression bedingten Rauschfächchen nach jedem Anschlag eines Instruments stören bei Terratec. Somit empfiehlt sich das Mini Wave System nur als preiswerte Erstausrüstung einer Soundkarte, die über keine eigenen Wavetables verfügt. Eine bessere Figur machte da schon die Karg-Karte, die vor allem mit Pop zum echten Spaßbringer wird: Die einzelnen Instrumente überzeugen mit homogener Lautstärke und klingen bis auf Gitarrensounds auch recht natürlich aus den Lautsprechern. Die von so manchem Rollenspiel und Weltraumabenteuer gebotene Orchestermusik ist auch kein Fall für die Maxi Korg Wave. Mit den mitgelieferten Demo-Stücken für die Spezialsounds und Effekte der Karte zeigt das Board dann aber erst richtig, was in ihm steckt, so daß auch Hobbymusiker damit einen ernst zu nehmenden Synthesizer erhalten. Das gilt um so mehr für die Yamaha DB 50 XG – vor allem die vom legendären Roland-Drumcomputer TR-808 gesampelten Instrumente entwickelten den tiefsten Baß, der bisher aus einer Soundkarte kam. Doch auch mit Normalkost aus General-MIDI-Dateien erspielte sich das Yamaha-Board mühelos den ersten Platz dieses Tests: Sowohl Orchestermusik, Pop, Rock und Synthi-Stücke wie der Soundtrack von Descent erstrahlen in neuem Glanz. Kein Rauschen, dynamische Anschläge, ein homogenes Klangbild – so haben sich die Komponisten das wohl vorgestellt. Das alles für nicht einmal 250 Mark macht die DB 50 XG zur neuen Referenz als Karte für Spiele-Soundtracks und dank der wirklich brauchbaren und eindrucksvollen Effekte auch für den Musiker. (nie)

Technische Daten

Produkt	Maxi Korg Wave	Terratec Mini Wave System	Yamaha DB-50XG
Ca.Preis	DM 200.-	DM 140.-	DM 240.-
Stimmen	32	32	32
Sample-ROM	4 MByte	2 MByte	4 MByte
unterstützte Standards	GM	GM, GS (65 Variants), MT-32	GM, XG
Voice-Instrumente gesamt	128	193	676
Drum-Sets	4	8	21
Besonderheiten	-	Vibrato, Filter und Hüllkurven programmierbar	3 Effektsektionen gleichzeitig, darunter verschiedene Hallprogramme, Verzerrer, Flanger und EQ

Software-Versand

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.



Mail &
Play

Versandadresse: Spaltmannsfeld 16 • 46485 Wesel
Abholung zu Versandpreisen nur im Versandzentrum Wesel möglich!
Außer dem Shops in: 44263 Dortmund-Hörde • Fußgängerzone Herrmannstraße 49/
Ecke Hörder Rathausstraße • Tel.: (02 31) 43 27 63
61169 Friedberg • Computer Marsch Kaiserstr. 53 • Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10
Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wird SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC-CD ROM				Wing Commander 4				Command & Conquer Data				
Nickstart	DA	19,99	Flight A. Anna Queen	DA	67,99	Rebel Assault 2	DA	34,99	DA	99,99	DA	29,99
11th Hour	DV	84,99	Phantomal 51	DV	109,99	Red Ghost	DV	x79,99	DV	x77,99	DV	x74,99
3 D Lernzettel	DA	84,99	Form One Gr Prix 1	DA	34,99	Return to Zork	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
3 D Pinball	DA	64,99	Form One Gr Prix 2	DV	x79,99	Riddle of Master L.U	DV	x89,99	DV	x77,99	DV	x74,99
5th Musiksteuer	DV	67,99	Frankenstein T.E.E o.t.M	DV	84,99	Ridge Racer	DV	x54,99	DV	x77,99	DV	x74,99
AH - 64 Longbow	DV	x84,99	Fritz & Schach	DV	124,99	Ripper	DV	77,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Arenas over Europe	DV	19,99	FX - Fighter	DA	74,99	Rise a. t. Robots 2	DA	79,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Across the Rhine	DV	54,99	Gabriel Knight 2	DA	74,99	Robots of Death	DV	x87,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Alben	DV	74,99	Gabriel Knight 2	DV	x79,99	San & Max	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Alien Odyssey	DA	67,99	Gabriel Wars	DV	x69,99	Schleichfähr	DV	77,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Along in the Dark 1	DV	24,99	Gene Wars	DV	x79,99	Sea Legends	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Alone Deved	DA	67,99	Goblins 3	DV	19,99	Sens World o Soccer	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Amid of Dawn	DV	67,99	Hugo 3	DV	64,99	Shamans	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Apache Longbow	DV	74,99	Indy Car Manager	DV	19,99	Shuttlecock	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Ascendancy	DA	67,99	Heart of Darkness	DV	84,99	Shunt	DV	94,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Assault Rpg	DA	67,99	Hell	DV	24,99	Shivers	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
ATP Tactical Fight	DV	x84,99	Hercos of Might&Mag	DV	74,99	Silent Hunter	DA	69,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Battle Isle 2&3	DV	69,99	Hatary Lane 14-18	DV	29,99	Silent Hunter	DV	x69,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Battle Isle 3	DV	69,99	Hugo 3	DV	64,99	Sim City 2000 Compli.	DV	86,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Battle Race	DA	x77,99	Indy Car Racing	DA	19,99	Sim City Enhanced	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Battle Team Classic	DV	24,99	Indy Car Racing 2	DV	74,99	Sim Isle	DV	79,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Battlecruiser 2000 AD	DV	64,99	Insperium Reconstrum	DV	79,99	Sim Tower	DV	74,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Berms & Butthead	DA	64,99	Inca 1	DV	19,99	Sim Town	DV	64,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Bethesda Forever	DA	78,99	Jagged Alliance	DV	89,99	Simon 1 Sorcerer 1	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Berserk 1 Steel Sky	DV	19,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Bermuda Syndrome	DV	69,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Big Red Racing	DA	69,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Blind	DV	54,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Blindfold	DV	54,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Braindead 13	DV	64,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Burnin Steel 4	DV	19,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Casual 2	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Carrier Strike Force	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Championship Manager 2	DV	89,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Championship Pool	DA	29,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Chewy ESC von F3	DV	59,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Civilization	DV	34,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
CivilNet	DV	89,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 2	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 3	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 4	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 5	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 6	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 7	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 8	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 9	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 10	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 11	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 12	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 13	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 14	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 15	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 16	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 17	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 18	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 19	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 20	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 21	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 22	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 23	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 24	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 25	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 26	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 27	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 28	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 29	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 30	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 31	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 32	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 33	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 34	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 35	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 36	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 37	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 38	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 39	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 40	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 41	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 42	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 43	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 44	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 45	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 46	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 47	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 48	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 49	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 50	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 51	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 52	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 53	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 54	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 55	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 56	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 57	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 58	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 59	DV	74,99	John Madden Football 96	DA	x79,99	Simon 1 Sorcerer 2	DV	29,99	DV	x77,99	DV	x74,99
Command & Conquer 60	DV	74,99										

DER GEPATCHTE HERZOG

Die Shareware-Version von »Duke Nukem 3D« ist nicht ganz fehlerfrei, doch es gibt bereits einen Patch dafür. Eine so schnelle Reaktion findet man bei vielen Vollpreisspielen nicht...



Mit dem neuen Patch rüstet Duke Nukem seine Gegner noch ungestörter.

Verglichen mit früheren Origin-Spielen, ist »Wing Commander 4« erstaunlich robust, einige kleine Probleme gibt es aber dennoch. Inhaltliche Verbesserungen liefert ein Patch zu »Ascendancy«. Und auch zum auf unserer CD enthaltenen »Duke Nukem 3D« (Shareware-Version) gibt es bereits einen Patch von 3D Realms.

WC Doublespeed

Ein sporadischer Fehler bei Wing Commander ist die dauerhafte Verdopplung der Geschwindigkeit des eigenen Jägers. Was sich angenehm anhört, ist äußerst lästig, wenn man stoppen möchte, das Raumschiff aber trotzdem mit 500 kps weiterfliegt. Bei der Darstellung größerer Grafikobjekte kommt es ebenfalls zu Problemen: In der Ella-Mission wird die Superbasis unsichtbar, wenn man sie aus geringer Entfernung per Flashpack attackiert. Beim Kampf der St. Helen

gegen die Vesuvius fehlt bei einem der Riesenträger schon mal die Hälfte des Vorderteils. Dazu kommen diverse logische Bugs – zerstört man die Vesuvius vom Hangar aus, bleibt man von der Riesenexplosion völlig unversehrt. Und wieso sieht man

nur die wenigsten seiner Flügel-piloten in der Einsatzbesprechung, dafür aber jedes Mal den Chef der Marines, der nur bei Landungsoperationen zum Zuge kommt?

Herzog mit Fehlern

Beim Patch auf Version 1.1 der Sharewareversion von Duke Nukem 3D wurden Bugs beseitigt und zusätzliche Details ein-

gebaut. So kann man nun nicht nur blitzschnell zurückweichen, wenn man gerade einen Überwachungsbildschirm betrachtet – man kann aus dieser Sicht auch Minen explodieren lassen. Letztere dürfen Sie nun durch Hinknien gezielt an eine Stelle legen. Für höhere Trefferquoten hat 3D Realms eine optionale Maus-Anvisierung sowie ein zuschaltbares Fadenkreuz eingebaut. Der »HoloDuke« bleibt jetzt länger aktiv, die »Steroids« sind per Hotkey aufrufbar. Und ganz wichtig: Stirbt Duke in einem Deathmatch, schreit er sich dabei seinen Frust von der Seele...

Aufstieg der Feinde

Nachdem Ascendancy nicht nur unserer Redaktion zu einfach war, hat Logic Factory ein »Antagonizer Module« veröffentlicht, welches die Computergegner aggressiver macht. Stellt man als politisches Klima »friedlich« ein, bleibt alles beim alten. In den beiden anderen Stufen aber erhalten die Computervölker Boni bei Industrie und Forschung, und verbünden sich mit Vorliebe gegen den Spieler. Die eigentlichen KI-Routinen wurden aber allem Anschein nach nicht geändert.

(la)

Software



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern eine Genehmigung erhalten haben, darunter die Patches zu Duke Nukem 3D und Ascendancy.

Kleinanzeigen

Clubs

PC-Sport-Games Club

Wir freuen uns über neue Mitglieder!
Kontakt: c/o Electronic Sports
Postfach 11 03 64, 10963 Berlin
Tel: 0 30/2 15 91 09, Fax: 0 30/2 15 36 09

Anzeigenschluß für

PCP 6/96:

9.4.96

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

MAGIE
Entertainment
 Computer- & Videospiele Vertrieb
 ...online with the future

Spiel kaputt? Hardware will nicht? Treiber zu alt? Fast alle Spiele- und Hardwarefirmen haben Hotlines, bei denen Sie sich über Probleme mit Programmen und Steckkarten informieren können. Diesen Mantel präsentieren wir wieder eine aktuelle Hotline-Liste in PC Player. Neben Telefonnummern gibt es auch, sofern vorhanden, die Mailbox-Nummer, Internet-Adresse und das CompuServe-Forum, in dem der jeweilige Anbieter zu finden ist.

Bitte beachten Sie, daß es in den meisten Fällen unter diesen Nummern keine Spiellets gibt, sondern nur Hilfe zu technischen Anfragen. Bitte befolgen Sie auch die Sprechzeiten; gerade bei kleineren Softwarefirmen kann das Telefon nicht immer von den Programmierern bewacht werden.

Name der Firma	Multimedia-Software	Spezialisten	Mailbox	Compuserve	Internet
21st Century	0944 1235 85 19 88 (England)	Mo-Fr 10-18:30 (HEZ)	-	-	-
Activision	Johnie Bonico	-	-	-	www.activision.com
Acdain	0201 825 32 22	24 Std.-Service	-	-	-
Adventure Soft	Johnie Bonico	-	-	-	-
Axon Software	05741 766 923	Mo-Fr 14-17 Uhr	05241 680 680	-	-
Artic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12, 15-18 Uhr	07431 943 36	-	-
Asch Systems	-	-	0421-191782	-	www.asch.com.sg
Bellatrix Systems	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Bimco	0080 - 459 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr	-	-	www.bimbyte.de/bw.htm/ bofneilkomica-zehn-miles.com
BMG	0180 330 425	Mo-Fr, 9-17 Uhr	-	-	-
Bombardier	06107 - 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930 222	-	-
Candlelight	Johnie Bonico	-	-	-	-
Cosmos Labs	0169-857 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr	0169-957 72-37/-74	VLASTA	www.crdl.com
Cyberdromes	Johnie Bonico	-	-	GAMEPUB	-
Dance Marketing	0044 171 372 75 44 (England)	Mo-Fr 10:30-16:30 (MEZ)	-	-	-
Danone	Johnie Microprose	-	-	-	-
Electronic Arts	05241 - 26204	Mo-Fr, 10-12, 14-20 Uhr	-	GAMEPUB	www.ea.com
Empire	Johnie Bonico	-	-	-	-
Euron	062537960-650	-	-	-	www.escom.de
Furmaper	Johnie Bonico	-	-	-	-
Gemusic	0180 550 43 25	Mo-Fr 9-17 Uhr	-	www.gemnet.com	-
Grenis	0130 810 654	Mo-Fr 8:30-16:30 Uhr	0031 34 53 603 79	www.gmnet.com fgm.gmnet.com	-
Groveonline	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Gravitec	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Grunder	Johnie Bonico	-	-	-	-
Herman	0241 - 470 130	Mo 14:30-18:30, Di 13:30-18:30, Fr 14:30-18:30 Uhr	0241 470 15 36	-	www.hkron.com (ab März)
Impressions	Johnie Sierra	-	-	-	-
Interplay	0201 823 32 222	24 Std.-Service	-	GAMEPUB	www.interplay.com
Interplay (St. Spile)	Johnie Bonico	-	-	-	-
IDNA	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Lined	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Logic Factory	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Locustarts	Johnie Soffgald	-	-	GAMESNET	www.locustarts.com
Magic Bytes	05241 337 383	Mo-Do 18-20 Uhr	-	-	-
Meta Design	04242 36 67 24 17 (Dänemark)	Di, Do, 16-20 Uhr	-	GAMEPUB	-
Micra	Johnie Bonico	-	-	GAMEPUB	-
Mega Tech	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Microprose	05241 7946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr	05241 9464-84	GAMEPUB	www.microprose.com
Mindware	0208 09 34 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	-	GAMEPUB	www.mindware.com
Mission Studios	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Nuo	00437 166 740 60 (Dänemark)	Di, Do, 13-16 Uhr	-	GAMESCHUK	www.nuo.co.uk/nuo
New World Computing	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Novograde	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Ocean	Johnie Bonico	-	-	www.ocean.com	-
Origin	Johnie Electronic Arts	-	-	GAMEPUB	www.origin.com
Paganmet	Johnie Vlasov	-	-	-	http://www.paganmet.net
Papyrus	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Papyrus/Sony Interactive	Johnie Soffgald	-	-	www.sony.com	-
Rainbow Arts	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Rainbow Kids	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Solo Curve Int.	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Sigma Cable	06100/99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	06100/99 40 41	GAMEPUB	www.sigma.com
Sim-Tech	Johnie Soffgald	-	-	GAMEPUB	nagor@softgold.com, foyneth@softgold.com,
Softgold	02131 - 653111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131-665 222	-	foyneth@softgold.com
Software 2000	05241-946010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr	05241 986 023	GAMEPUB	www.microprose.com
Spectrum Holobyte	Johnie Microprose	-	-	-	-
SSI (Spiele ab 7/95)	Johnie Mindscope	-	-	-	-
SSI (Spiele ab 8/95)	Johnie Soffgald	-	-	GAMESPUB	-
Swiftemore	Johnie Bonico	-	-	-	-
TetrisInc	02157 817 914	Mo-Fr, 15-20 Uhr	02157 817 924 (mslog), 02157 817 942 (ISDN)	-	http://www.tetrisinc.de
TetrisInc	Johnie Soffgald	-	-	-	-
US Gold	0044 127 356 08 31 (England)	Mo-Fr, 9-17:50 Uhr (HEZ)	-	gg@t0tal@aix.com	-
Velocity	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Vocam	0130 832 113	Mo-Fr, 9-17 Uhr	-	-	http://www.vocamnewmedia.com
Vocaloid	040 20 11 13	Mo-Do, 14-30 Uhr	040 290 8160	-	www.re.se.se/vr6
Virgin Sound & Vision	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Virtual Vegas	Johnie Soffgald	-	-	-	-
Vobis	inzwischen in Wien	-	-	-	-
Webster Interactive	040 228 55 304	Di, Mi, Do 15-18 Uhr	04048 18067 ab 1.2.96	VONS	-

[illegible]

Wir führen auch 3,5" und Sony PSX Spiele zu SUPER PREISEN!!!
Alle Konfliktlösungen von Heil Shen und Maple I bis schrittlich!!!

Telefonische Bestellannahme:

(0 20 66) 5 41 64

von Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr

Telefax : (0 20 66) 5 40 59

Moerserstr. 61 · 47198 Duisburg-Homburg

Decker and Schulz are blackboard, 3748 S. 30th, 4th fl., 30th St. and

per Vollkasse (DM 8,00,-). Als einem Bestellwert von DM 250,- liefern wir grundsätzlich versandkostenfrei! Als Kundendienstleistungen nur einen Nachkassenzettel DM 30,-. Es gelten unsere

Allgemeine Geschäftsbedingungen für Bestells- und nicht-Angebotspreise Web

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Keine Haftung für Inhalte und Druckfehler

181

181

Inserentenverzeichnis

AHA CD-ROM-Spiele	209
Alfred Ritter GmbH	131
Althoff Computerspiele	187
Arctic Soft	187
B.A.T. Cigaretten	91
Bachler Computer	185
Bigfoot's Games'n	189
BMG Interactive Entert.	119
Bornico	14/15, 25, 31, 46/47, 54/55
Brinkmann Niemeyer	107, 139
Call	179
CANON Deutschland	17
CDV Software	88/89
Centergold Europe	161
CIC Interactive	101
ClubMedia	135
CoCom	215
COM-ROM CD-ROM	189
CompuServe GmbH	Beihefter
CPS Heideck	67
Cross Computersysteme	175
CSM Fr. Klein & Th. Huber	135
Cybersoft-Versand	23
Deutsche Lufthansa	21
Discount-Versand	41
DMV Verlag	53, 213, Beihefter
dynamic soft	97
Eisa	11
Europe Online	28/29
FUNSOFT	125, 133, 157
Game It!	105
Gametek	35, 43
Gateway 2000	Beihefter
Grö8 Electronic	57
Highway to Hell	197
Hint Shop	209
Independent Arts	215
Jet Stream	215
Joetec	193
Jöllengeck GmbH	189
Joysoft	99
KaroSoft	135
Koch Media	65
KröGer	193
LAP Direct	209
Leisuresoft Vertrieb	201
Magic Entertainment	181
Matrox Electronic	222
Media Point Vertrieb	18/19
Media World	203
Micro Fun	215
Microprose	103, 123
Microsoft GmbH	67
Multi Media Soft	193
Mystic Computer Parts	57
Navigo MultiMedia	163
OKAY Soft	209
ORION Versand	193
Panasonic Deutschland	127
PC FUN GmbH	131
Pearl Agency	Beihefter
Phillip Morris GmbH	59
Rotsift	177
SAMSUNG Electronics	37
SOFTWARESALE Versand	94/95
Software Corner	171
Sony Electronic Publ.	33
Sony Europa GmbH	169
TerraTec Electronic	137
Test'n Take	199
Topware CD-Service	221
Traumfabrik	187
Trend GmbH	217
Versand 99	61
Virgin Interactive	2, 39
Westfahnenhallen Dortmund	93
Wial Versand Service	187

Teilbeilagen:
JE Computer, Berlin
Der PC Pannehefter



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEEREDAKTION
Boris Schneider (bst); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (da), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf),
Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie),
Erreer Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAEKEN
Rolf Boyke

TITEL
ATP/Reck, Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Eldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUE
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Medialberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Kluver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Pöing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp



VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. (089) 919006-0

DRUCK
Druckerei F. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung
PC Player Abv-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel. (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 5 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ 700 100 05, Konto: 405 341 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC Player); OS 1020,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (021 22) 523 63 22, Fax: (021 22) 523 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sfr 72,- (PC Player); sfr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Vorkassebuchung möglich
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der
Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung
durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schallplatten und gedruckten
Schulungen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlegers zulässig.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verfasser. Nach-
druck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlegers. Namentlich gekennzeichnete Freizeitschriften gelten
nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

■ Alien Odyssey.....	190
■ Battle Beast	211
■ Bleifuß	211
■ Ceasar 2.....	202
■ Descent II	93
■ Duke Nukem 3D.....	184
■ Earthworm Jim (Win 95).....	211
■ Gabriel Knight 2.....	204
■ Terminator Future Shock	211
■ Warcraft 2 (Orks)	198
■ Warcraft 2 (Zaubersprüche).....	194
■ Warhammer	211
■ Wing Commander 4	58
■ Technik-Treff.....	178



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Domacher Str. 3d, 65622 Feldkirchen**

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 200 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielerlips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

Alle Geheimnisse in »Duke Nukem 3D« – Teil 1

STRENG GEHEIM

Selbst mit Cheats sind die Geheimplätze in »Duke Nukem 3D« nicht leicht zu finden. Wir zeigen Ihnen im ersten Teil unserer Lösung die Secrets der ersten drei Level.

Zusammen mit Duke persönlich haben wir uns durch die ersten drei Level gewühlt und alle Secrets aufgestöbert. Die Zahlen in Klammern verweisen auf die entsprechende Markierung auf dem Kartenausschnitt.

LEVEL I

- Hollywood Holocaust

Das erste Secret finden Sie auf dem Vorsprung beim »Innocent«-Schild, das Sie über die Kiste erreichen. Von hier gelangt Duke auf den schrägen Mauervorsprung und mit einem weiteren Sprung durch das zweite Fenster. Dort findet er in der rechten Ecke hinter einem Paster Steroids. Beim Kinoeingang schießt er mit dem Raketenwerfer durch das Fenster auf die Mauer und schafft sich so einen Nebeneingang. Von den Toiletten aus erreichen wir in der oberen linken Ecke einen Lüftungsschacht (6). An der ersten Biegung des Schachtes sprengt Duke die rechte Ecke weg, da dort ein »Haladuke« (7) versteckt ist. Nach Verlassen des Schachtes steht er in einen Raum (S3) mit einem Kalkan. Im Projektorraum findet Duke einen roten Schlüssel auf dem Regal, von dem aus er auf den Projektor springt und so eine weitere Geheimtür öffnet (S4).

Mit dem Schalter neben dem Fenster aktiviert Duke den Projektor und schießt mit dem Raketenwerfer ein Loch in die Leinwand. Dadurch entsteht ein Zugang zu einem weiteren Geheimraum. Nun gehen Sie zum »Arcade«-Raum und öffnen mit dem roten Schlüssel eine Tür, die zu einer Brücke führt. Rechts daneben beginnt ein Steg, der Duke zu einer Palme bringt, auf die er springt (9) und von dort ein Fenster erreicht und Munition findet (S6).

Anschließend begibt sich Duke wieder in den Kassenraum des Kinos, um mit Hilfe der Kasse (10) eine Geheimnische (11) in einer Wand zu öffnen (S7).



Die Secrets im Kino



Duke auf der Palme



Die Nische im Kassenraum

PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 2871 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

3-D Lemmings /dt	86,95
3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	89,95
Acies of the Deep /dt	84,95
Acies of the Deep Missions Disk /dt	42,95
AD&D Collector's Edition	79,95
AD&D 2: Masterpieces	72,95
Albion /dt	79,95
Ascendancy /dt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	69,95
Battle Isle 3 /dt	79,95
Bermuda Syndrome /dt	87,95
Blind /dt	79,95
Bliefuse /dt	55,95
Bundeeliga Manager Hattrick /dt	64,95
C64 Pack (15 Activision Spiele)	36,95
Caesar II /dt	82,95
Capitalism /dt	76,95
Caribbean Disaster /dt	82,95
Chewy - Esc von 15 /dt	69,95
Chronomaster /dt	79,95
CivNet /dt	92,95
Comanche & Missions /dt	44,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
Command & Conquer /dt	89,95
Command & Conquer Mission CD /dt	28,95
Crusader - No Remorse /dt	79,95
Cyberia 2 /dt	89,95
Cybermage /dt	80,95
D-Info 2 /dt	36,95
Daggerfall /dt	89,95
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	64,95
Der Drudenkel /dt	66,95
Der Reeder /dt	79,95
Descent 2 /dt	V.m.b.
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
Destruction Derby /dt	89,95

Die Fugger 2 /dt	79,95
Die Römer (Siedler 2)	V.m.b.
Die Siedler CD Version /dt	29,95
Die total verrückte Rallye /dt	39,95
Dime City /dt	82,95
Duke Nukem 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Dungeon Master 2 /dt	89,95
Earthworm Jim	69,95
Entomorph /dt	69,95
Evocation /dt	75,95
Extreme Pinball /dt	54,95
Fade to Black /dt	87,95
FIFA International Soccer '96 /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Gabriel Knight 2 /dt	79,95
Grand Prix Manager /dt	89,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hattrick /dt	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Imperium Romanum /dt	84,95
Indy Car Racing 2 /dt	79,95
Indiana Jones Desktop Adventures /dt	32,95
Kingdom of Magic /dt	74,95
Mechwarrior 2 /dt	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Sat /dt	42,95
Monopoly /dt	64,95
Myet Special Edition /dt	69,95
NBA Live '96 /dt	79,95
Need for Speed /dt	79,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Panzer General 2 /dt	59,95
PGA Tour Golf '96 /dt	35,95
PGA Tour Golf '96 Course CD /dt	59,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	84,95
Pro Pinball - The Web /dt	36,95
Quest for Fame /dt	72,95
Rebel Assault 2 /dt	84,95
Riddle of Master Lu /dt	89,95
Ripper /dt	79,95
See Legends /dt	84,95
Sensible World of Soccer /dt	79,95

Shanghai Great Moments	73,95
Shannara /dt	79,95
Silent Hunter /dt	69,95
Simon City 2000 Collection /dt	99,95
The Sorcerer 2 /dt	82,95
Star Trek N.G. 'A Final Unity' /dt	99,95
Steel Panthers /dt	69,95
Stonewall /dt	94,95
Super Star Wars /dt	89,95
Teamchief /dt	96,95
Terminator Future Shock /dt	79,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig /kompl. dt	79,95
This means war /dt	99,95
Thunderhawk 2 /dt	79,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	79,95
TIE Fighter /dt	72,95
Tie Fighter Missions Disk /dt	24,95
Titi /dt	56,95
Transport Tycoon Deluxe /dt	87,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	89,95
Volga /dt	89,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Warhammer /dt	69,95
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	79,95
Wing Commander 3 /dt	84,95
Wing Commander 4 /dt	99,95
Worms /dt	69,95
WWF Wrestling /dt	89,95
X Wing Edition /dt	73,95

Sonder-Angebote

PC	CD-ROM
7th Guest /dt	22,95
Battle Isle + Data Disk /dt	22,95
Caesar 1 /dt	39,95
Civilization /dt	39,95
Creature Shock /dt	39,95
Day of the Tentacle /dt	39,95
Der Patrizier /dt	28,95
Dune 2 /dt	28,95
Elite 2 /dt	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95
Gabriel Knight 1 /dt	22,95
Goblins 1+2 /dt	22,95
Goblins 3 /dt	22,95
Hell /dt	22,95
Hollywood Pictures /dt	22,95
Incredible Machine /dt	22,95
Indy Car Racing /dt	22,95
King's Quest 6 /dt	22,95
Land of Lore /dt	22,95
NHL Hockey /dt	22,95
Novastorm /dt	22,95
Panzer General /dt	22,95
PGA Tour Golf /dt	39,95
Pirates! Gold /dt	39,95
Privateer & Zusatz Disk /dt	39,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95
Rebel Assault /dt	22,95
Russische /dt	22,95
Sam & Max /dt	22,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	39,95
Simon the Sorcerer /dt	39,95
SSN-21 Seawolf /dt	22,95
Strike Commander & Zusatz /dt	22,95
Syndicate Plus /dt	22,95
System Shock /dt	22,95
T.F.X. /dt	22,95
Theme Park & Trans. Tycoon /dt	39,95
UFO /dt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	22,95
Ultima 7 Collection /dt	22,95
Wing Commander 2 /dt	22,95
Wing Commander Armada /dt	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	65,- CD
Civilization + Cobnization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates' Gold /dt	89,- CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	63,- CD
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	80,- CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	80,- CD

Die Monats-Hits:

Command & Conquer /dt	89,95 CD
Comm. & Conq. Mission CD /dt	28,95 CD
Cyberia 2 /dt	89,95 CD
Daggerfall /dt	89,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95 CD
Fugger 2 /dt	79,95 CD
NBA Live '96 /dt	79,95 CD
Pole-Position - F1 Teamchef /dt	92,95 CD
Silent Hunter /dt	69,95 CD
Super Star Wars /dt	59,95 CD
Terminator Future Shock /dt	79,95 CD
TFX: EF2000 /dt	89,95 CD
Warcraft 2 /dt	79,95 CD
Wing Commander 4 /dt	99,95 CD

So könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt • Blücherstr. 29 • 46397 Bocholt

LEVEL 2 - RED LIGHT DISTRICT

Im Zeitschriftenladen finden Sie beim Regal (1) an der Wand eine Geheimtür (S1). In der Toilette öffnet Duke mit dem Handtrucker neben dem Spiegel ein Geheimfach (2) mit dem Nachtsichtgerät. Hinter der Kasse verbirgt sich auf dem Regal (3) ein weiteres Geheimfach (S2), bevor er die Tür (4) bei der Kasse öffnet, indem er die beiden äußeren Knöpfe drückt. In dem Gang, der rechts neben dem hell erleuchteten Aufzug (5) liegt, steckt ein weiterer geheimer Ort (S3). Anschließend fährt Duke mit dem Fahrstuhl in ein Zimmer hinauf, wo er hinter einer Klappe den blauen Schlüssel findet (6).

In der Sprengzentrale (7) neben der Bar aktiviert er zuerst das blaue Schloß, drückt dann den 2. und 3. Knopf (von links) und lässt schließlich die Sprengung aus. Bei den Ruinen findet er in einer Ecke den gelben Schlüssel. Sprengen Sie den Kanaldeckel (8), um in den Untergrund zu gelangen, wo ein weiterer Geheimgang (S4) wartet.

In der Bar verschafft er sich mit Hilfe des gelben Schlüssels Zutritt und findet links einen Lüftungsschacht (9), der ihn zu den Toiletten bringt. Duke geht hinaus, um sich aus der Bar den roten Schlüssel (10) zu holen und verläßt den Raum wieder, um den »Dance-Schild zur Nachtbar zu folgen. Rechts neben dem Eingang finden wir ein Lüftungsgitter (11), das einen geheimen Schacht verbirgt (S5), der hinter den Vorhang der Nachtbar führt. Dort ist beim Schalter für den Vorhang ein Vorsprung (S6), wo er sich mit Hilfe des Jet Packs ein Nachtsichtgerät holt (12).

In der Nachtbar stellt sich Duke auf die Sitzreihe (13) in der rechten hinteren Ecke und öffnet dadurch bei der Tanzfläche gegenüber eine Wand, die für kurze Zeit einen Geheimraum (S7) freigibt. Um zum Gang hinter dem Vorhang zu gelangen, schwingt er sich auf ein Podest (14) und springt mit Anlauf hinüber. So gelangt er zu zwei Kisten, zwischen denen er ein Stück helle Wand (15) öffnet (S8). Am Ende dieses Ganges befindet sich der Ausgang (16).



Im Zeitschriftenladen

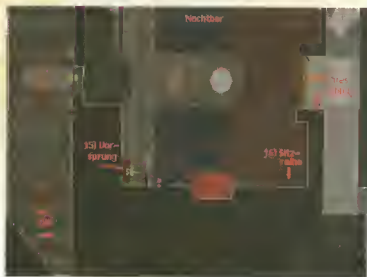
Der Weg zum geheimen Kanal



Die Secrets der Nachtbar



Der Geheimraum vor dem Lift



Der Weg zum Ausgang von Level 2

LEVEL 3 - DEATHROW

Im Kontrollraum versenken Sie mit dem linken Schalter am Fenster den elektrischen Stuhl und finden in der Vertiefung (S1) Waffennochschub. In der Kapelle stellt sich Duke auf ein versenkbares Podest (1) und schießt auf den roten Schalter direkt über dem Altar, warauf ihn das Podest nach oben zu einem versteckten Raum (S2) bringt. Beim Altar drückt er gegen das Bildnis an der Kanzel (2) und öffnet so links einen Geheimgang (S3). Anschließend verläßt Duke die Kapelle und geht zur Zelle, wo hinter dem Bett (4; Bett verschieben) ein weiterer Geheimgang steckt (S4).

In dem Raum mit den zwei Zahnrädern entdeckt Duke zwei Geheimfächer (5 + 6) und den blauen Schlüssel (7). Er folgt dem Gong und gelangt zum Schild »Cell Block 01/02«, dem gegenüber der gelbe Schlüssel liegt. Er setzt seinen Weg auf diesem Rundgang fort und kommt durch das Tor »Control West« in den Kontrollraum, wo er das gelbe Schloß aktiviert. Auf dem Hof findet er in der linken Ecke den roten Schlüssel und kehrt damit zum Tor gegenüber des Ausgangs zurück. Hier springt er auf den linken Pfeiler (8) und von da auf das Plateau hinauf (8). Über den schrägen Varsprung (10) erreicht er einen Geheimgang (S5) und läuft von dort über das Plateau zu der Stelle, wo der rote Schlüssel lag und sprengt ein Loch in die Wand. Dahinter liegt ein weiterer Geheimgang (S6), der zum Zellentrakt führt. Dort zertrümmert er mit Hilfe der Gasflaschen (11) eine Verbindung zum Kontrollraum frei, öffnet die Tür mit dem roten Schloß und betätigt einen Schalter, der ihm Zugang zu einem runden Raum verschafft. Dort drückt Duke den Schalter auf der anderen Seite des Raumes, wodurch ein Lüftungsgitter (12) und zwei Räume (13) mit je einem Schalter zur Deaktivierung der Energiefelder sichtbar werden.

Die Tür gegenüber des Gitters bringt Duke zu einer Wand, die eine Karte verbirgt. Links und rechts über der Karte öffnen sich auch nach zwei geheime Zimmer (S7+8). Duke verläßt den runden Raum wieder und begibt zum Schild »Cell Block 01/02«. Dahinter findet er einen Duschraum und ein paar Gummistiefel, bevor er zum Zellenblock 02 geht, mit dem Schalter die letzte Zellen öffnet und hinter dem Paster einen Geheimgang entdeckt, der ihn zum U-Boot führt. Dort geht er links und nimmt beim Tor die Sauerstoffmaske und findet außerdem im rechten Pfeiler des Tares einen geheimen Raum. Anschließend gelangt Duke nach einem kurzen Tauchgang in das Innere des U-Bootes und entdeckt am Heck die Tür zum Maschinenraum. (fs)



In der Kapelle

Das Versteck
hinterm Bett



Bei den
Geschütz-
türmen



Vor dem Stützpunkt



Beim Hologramm



ich werde
später mal
Fussballer

■ Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kinder eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe
Helfen. Forschen. Informieren.
Spendenkonto - Sparkasse Bonn - BLZ 380 500 00

90 90 93



DON'T
FORGET

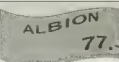
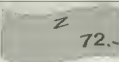
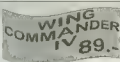
COMROM

CD-ROM und
MULTIMEDIAVERSAND

PC-CD ROM

PC-CD ROM

1th Hour	dv 99,00	Myst	dv 69,00
Albion	dv 77,00	Phantasmagoria	dv 82,00
Anvil of Dawn	da 79,00	Pole Position Form. 1 Man.	dv 88,00
Bermuda Syndrom	dv 79,00	Police Quest Swat	dv 88,00
Bertelsmann Univ. Lex.	dv 69,00	Ran Trainer II	dv 66,00
Blind	dv 82,00	Raven Projekt	dv 59,00
Blifuss	dv 55,00	Rebel Assault II	da 69,00
Buried in Time	dv 79,00	Shannara	da 77,00
Caesar II	dv 69,00	Silent Hunter	da 75,00
Chewy Escape f. F5	dv 69,00	Sim Isle	dv 68,00
Conquest o. L. n. World	?	Sim Town	dv 69,00
Cybermage	dv 89,00	Simon The Sorcerer II	dv 77,00
Der Druidenzirkel	dv 77,00	Stonekeep	dv 89,00
Der Talsmann	dv 77,00	TPX Eurofighter 2000	dv 79,00
Die Siedler II	dv 77,00	The Dig	dv 66,00
Dungeon Keeper	dv 79,00 v	The Need For Speed	dv 77,00
Ellisabeth I	dv 89,00 v	Till	da 59,00
Entomorph	dv 66,00	Volgas	dv 79,00
Fatal Racing	da 61,00	Warcraft II	dv 74,00
File Soccer 96	dv 79,00	Warewolf vs. Comanche	dv 77,00
Formula One Gra. Prix	2dv 82,00 v	Willy Lomke Fussb. Man.	dv 66,00
IndyCar Racing 2.0	da 77,00	Worms	dv 69,00
Jagged Alliance	dv 89,00	X-Wing	dv 79,00



Bestelltelefon : 0385/301046

Bestellfax : 0385/301048

Ladengeschäft
com ROM

CD-ROM und Multimedia-Vertrieb
Intr. Reson. Halbesee
10963 Schwerin, Inselweg 10/11
Tel./Fax: 0385/301046-48

Vorbestellung
deutsche Version
deutsche Änderung
englische Version
englische Änderung

Versandkosten

Versand DM 7
Neukunde DM 19,- zzgl. DM 3 - Zählkartengebühr
Aukunde DM 25,- oder Vorbezahlung

Händleranfragen
sind erwünscht

Reality!

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*
Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.
unverändliche Preisempfehlung **DM 99,95**

**CeBIT '96
Halle 9 EG
Stand 17 A**

SV 242 PC FLIGHT FORCES FOR*
Das komplette Waffenkontrollsystem. Endlich können Sie nicht nur die Tasten des EOS, sondern auch Ihren Joystick programmieren!
unverändliche Preisempfehlung **DM 129,95**

SV 240 PC FLIGHT FORCE*
Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.
unverändliche Preisempfehlung **DM 99,95**

Die innovative Joystick-Generation

Jöllenbeck
GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Wierzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb über den Fachhandel

* 3 Jahre Garantie

KOMPLETTLÖSUNG »Alien Odyssey«

Action und Puzzles stellen bei »Alien Odyssey« einige Spieler vor Probleme. Unsere Komplettlösung hilft Ihnen, die Außerirdischen in die Schranken zu verweisen.

Unsere Alien-Experte Ronald Kempf hat sich die Bösewichte in »Alien Odyssey« mutig zur Brust genommen und aus ihnen die Lösungen zu allen Rätseln herausgepreßt. Zusammen mit seinen Karten dürfen auch Sie sich den großen Endgegner vorknäpfen.

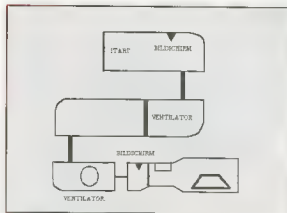
Der Wald

Diese Mission fordert nur das Reaktionsvermögen. Holen Sie möglichst viele Doks von den Fahrzeugen, da sowohl Sie als auch Ihr Partner diesen Einsatz überleben müssen.

Im Bunker

Gleich zu Beginn der Mission wird Ihr Partner entführt, also müssen Sie sich alleine durchschlagen. Betreten Sie unbekannte Räume nur sehr vorsichtig, da in nahezu jedem Raum ein Gegner Ihnen auflauert. Zudem sind an einigen Stellen Selbstschußanlagen installiert, die durch Kontakt mit den bodennahen Strahlen ausgelöst werden. Vor der einen oder anderen Tür befinden sich ebenfalls Strahlen, die Sie mit gezielten Schüssen ausschalten können, um diese Türen zu öffnen. Beachten Sie auch, daß sich in einigen Räumen Bildschirme befinden, mit denen Sie Karten bzw. verschiedene Funktionen abrufen können. Neue Lebensenergie erhalten Sie durch die kleinen grünen Halbkreise an den Wänden. Sie müssen diese lediglich zerschießen und sich anschließend in die Staubwalke stellen.

Gehen Sie vom Startpunkt aus zum Bildschirm auf der linken Seite und machen sich damit und mit der Karte vertraut. Danach läuft unser Held weiter bis zum Vorsprung, von dem er sich fallen läßt. Hier müssen Sie aufpassen, dem Ventilator nicht zu nahe zu kommen,



Im ersten Stockwerk müssen Sie auf den Ventilator achten.

IRRFABRT



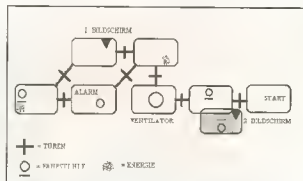
bevor Sie diesen zerstört haben. Erlegen Sie noch den mit Säure spuckenden Alien und gehen dann weiter. Weichen Sie der Flüssigkeit aus, die von den Raupen abgesondert wird, sie ist ebenfalls ätzend. Am Ende des Gangs müssen Sie sich wieder fallen lassen und gelangen in einen Korridor, in dem sich ein Ventilator am Boden befindet. Töten Sie zuerst den dahinter laufenden Alien, bevor Sie mit etwas Anlauf über den Rotor springen. Anschließend aktiviert unser Alter Ego mit dem Bildschirm vor dem Tor die Karte. Wenn Sie das Tor vor sich auf der Karte anklicken, läßt es sich öffnen, dann schalten Sie den Außerirdischen aus, bevor Sie geduckt weiter laufen. Unser Held gelangt nun zu einer Anlage, die durch einige gezielte Schüsse auf den kleinen Steuerkasten zerstört wird. Danach müssen Sie sich wieder einmal fallen lassen.

Wache und Säure

Machen Sie sich keine Sorgen wegen des Alarms. Sie sind nun in

das erste Untergeschoß an den Startpunkt gekommen und müssen ab jetzt mit Wachen rechnen. Gehen Sie durch die ersten zwei Türen unter dem Ventilator an der Decke, weichen der Säure aus und laufen durch die nächste Tür. Direkt daneben befindet sich einer der grünen Kästen, durch die Sie Energie tanken

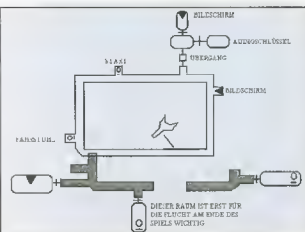
dürfen. Danach geht es weiter durch die linke Tür. In diesem Raum befindet sich ein Roboter, der bei seinem Tod eine Hand verliert, die Sie aufnehmen, in den vorherigen Raum zurückgehen und dann an die Stelle mit dem Bildschirm. Rufen Sie die Karte auf und klicken den roten Punkt an, wodurch sich im Nebenraum eine versteckte Tür öffnet. Dort zerschießt unser Held die freigelegte Anlage. Wir laufen nochmal zu dem Raum vor dem Startpunkt und fahren mit dem Fahrstuhl nach unten. Hier befindet sich ein Bildschirm, an dem wir unsere Waffe aufladen.



Im ersten Untergeschoß müssen Sie mit Wachen rechnen.

Nun geht es zurück in die letzte Kammer dieser Ebene, wo wir mit dem Fahrstuhl ins zweite Untergeschoß fahren. Dort erledigen Sie zunächst die zwei Wächter auf dem Rundgang, um dann ungestört zum Bildschirm zu gelangen. Aktivieren Sie diesen und klicken in der Karte auf das kleine Viereck, das

den Rundgang mit den drei Räumen in Ihrer Nähe verbindet. Gehen Sie nun durch den Übergang in den ersten Raum, laufen nach rechts durch die Tür und achten auf die vier Selbstschußanlagen! Dann hüpfen Sie über die blauen Strohhalm zum Energiekasten und läßt dort seine Energie auf. Mit dem Audioschlüssel, der dort am Boden liegt, springt er wieder zurück zum letzten der drei Zimmer.



Das zweite Untergeschöß.

Diese Tür öffnen Sie mit dem Audioschlüssel. Beachten Sie, daß dieser Ihnen beim Einschalten stets den richtigen Code anzeigt. Das wird später wichtig sein, wenn Sie längere Zeichenfolgen eingeben müssen. Also immer den Code merken und anschließend die jeweiligen Tasten drücken. Nachdem Sie den Raum betreten haben, gehen Sie weiter zum Bildschirm und klicken, sobald Ihnen eine Auswahl von vier Reihen angezeigt wird, die mittlere der drei unteren Zeilen an; berühren Sie danach den blauen Balken.

Fahrt mit dem Shuttle

Nun gehen Sie wieder zum Bildschirm auf dem Rundgang und klicken auf das Werkzeugsymbol in der Karte. Sie sehen, daß ein Teil des Rundgangs zerstört wird, was jedoch den Weg zu weiteren Räumen ermöglicht. Gehen Sie nun zum Lift 2 und fahren damit noch unten. Im rechten Raum (Audioschlüssel benutzen) finden wir eine neue Patrone für den Schlüssel, bevor wir nach oben zurückkehren. Weiter geht es über den Brückengang nach rechts, wo Sie über das abgesprengte Teil hinuntersinken und durch die Tür marschieren.

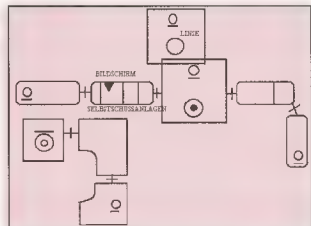
Am Ende des Gangs befindet sich ein weiterer Fahrstuhl, mit dem Sie in das dritte Untergeschöß fahren. Laufen Sie zur Tür und geben den Code ein (zuerst die zweite Taste, dann die erste), wobei hier auf Selbstschußanlagen zu achten ist. Sie gelangen in einen großen Raum; schießen Sie nicht auf die

Sanden, sondern gehen vielmehr am Rand entlang zur gegenüberliegenden Tür. Wenn Sie den hinter der Tür befindlichen Gang passiert haben, erreichen Sie einen Fahrstuhl, um in die unterste Ebene zu kommen. Laufen Sie zuerst in Blickrichtung den Raum entlang. Kurz vor dem Ende nach rechts und dann gleich wieder rechts laufen. Nachdem Sie den Wachroboter erledigt haben, nehmen Sie seine Hand auf und gehen zum Bildschirm, wo Sie die Waffe aufladen und dann wieder den Raum verlassen. Gehen Sie nun in die Richtung der vielen kleinen Zimmer. Vor einem blauen Energiefeld wartet ein weißer Wachroboter, der bei seiner Zerstörung eine weitere Patrone für den Audioschlüssel verliert. Beim Hinausgehen ist links eine hervorstechende, achteckige Bodenplatte. Wenn Sie diese betreten und anschließend geradeaus rennen, gelangen Sie in einen Extraraum, in dem drei Energiekugeln warten.

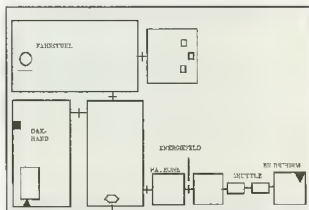
Weiter geht es in den Raum mit dem Lift. An diesen schließt sich rechts ein weiteres Zimmer an, das Sie mit Hilfe des Schlüssels betreten.

Hier treffen wir auf drei Terminals, wovon sich zwei unten und eines auf der Balustrade befinden. Aktivieren Sie zuerst das Terminal von rechts unten, laufen dann zum zweiten Terminal, zum Fahrstuhl und schließlich zum dritten Schaltpult. Dann kehren wir in den Raum mit der Patrone zurück und passieren das deaktivierte Energiefeld.

In dem Shuttle, mit dem Sie dann fahren, befindet sich eine Wache! Die Reise führt in einen Raum mit einem Schaltpult. Gehen Sie zu dem lila-farbenen Monitor, starten ihn und unterbrechen zuerst den Energiefluß der Kommunikationsanlage. Danach läßt sich eine Linse öffnen, bevor wir zum Lift zurückkehren. Damit fahren wir ins dritte Untergeschöß und gehen zu dem Raum mit der gewaltigen Anlage im Zentrum. Neben den beiden Zugängen ist ein Fahrstuhl, der Sie auf einen kleinen Rundgang bringt. Laufen Sie diesen entlang, bis Sie vor der Linse stehen. Dann gehen Sie in die Hocke und schießen auf die geöffnete Linse, bis diese explodiert.



Im dritten Untergeschöß gibt es einen Extraraum.



Die wichtige Linse finden Sie in der untersten Ebene.

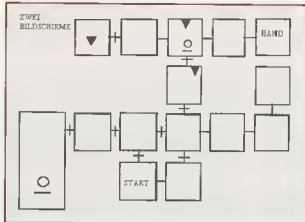
Danach laufen wir in die unterste Ebene zu dem Bildschirm, mit dem die Linse geöffnet wurde und schließen sie wieder. Aktivieren Sie jedoch noch nicht den Energiefluß, da ansonsten nur fünf Minuten Zeit für die Flucht bleibt! Nachdem alles für die Zerstörung des Bunkers vorbereitet ist, müssen Sie zurück zum zweiten Untergeschöß, wo sich der Rundgang befindet. Doch zuvor mobilisieren Sie vom Bildschirm im Gang mit den drei Selbstschußanlagen den Energiefluß. Jetzt muß es schnell gehen: Laufen Sie die Rutsche im Rundgang hoch und gehen zu dem Fahrstuhl, mit dem Sie in die Zwischenebene kommen. Fahren Sie mit diesem runter und gehen zuerst in den rechten Raum an den Bildschirm. Von hier aus die Tür für die zweite Kammer dieser Ebene öffnen, anschließend dorthin laufen und mit dem dortigen Lift nach unten fahren. Schalten Sie den Kampfroboter aus und spüren Sie weiter durch das erste Tor. Am zweiten Tor drehen Sie sich um und geben einige Schüsse auf das Fahrzeug ab, und schon ist die erste Mission bestanden.

Die Mine

Bei diesem Einsatz achten Sie auf die kleinen Pfeile rechts und links neben Ihrem Raumschiff. Sobald diese orange sind, müssen Sie Ihr Fahrzeug um die eigene Achse drehen, damit Sie keine Pfeiler oder Laserstrahlen berühren.

Die Waffenfabrik

Gehen Sie vom Startpunkt aus zur gegenüberliegenden Tür und in den nächsten Raum, dann in der großen Halle nach rechts und Sie gelangen an einen Ort, wo die einzelnen Tore durch Brücken verbunden sind. Nehmen Sie den ersten Ausgang links und schießen weiter bis zu einem Platz mit einem Fahrstuhl. Diesen verlassen Sie durch die rechte Tür und treffen auf einen Roboter, der bei seinem Tod eine Hand verliert. Unglücklicherweise fällt diese in das Becken. Räumen Sie zuerst noch in dem anschließenden Raum auf und gehen zurück zum Zimmer mit dem Fahrstuhl.

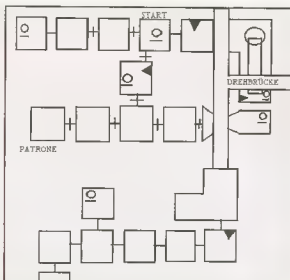


Das erste Stockwerk der Mine.

Laufen Sie durch die Tür in Blickrichtung und Sie kommen zu zwei Bildschirmen, von denen Sie einen anschalten. Um die nötige chemische Verbindung herzustellen, wählen Sie die Zufuhrschläuche links unten und rechts in der Mitte aus. Danach gehen Sie wieder zu der Stelle, wo der weiße Roboter die Hand verloren hat und nehmen diese auf. Nun geht es zurück zum Fahrstuhl.

Damit fahren Sie nach oben und gehen durch die linke Tür, um danach am Bildschirm die Karte zu aktivieren und den roten Kreis auszuwählen. Die Drehbrücke ermöglicht Ihnen den Gang über den Lavaström, wo Sie neben dem Bildschirm einen Lift finden, über den Sie besser rennen, da sich auf der Plattform eine Mine befindet. Dann halten Sie sich rechts, überqueren erneut den Strom und gehen durch die Tür. Bleiben Sie gleich stehen und schießen Sie zuerst in die rechte untere Ecke, da sich hier eine Selbstschußanlage befindet. Danach laufen wir geradeaus, um im letzten der zwei folgenden Räume eine weitere Patrone zu finden. Mit dieser spürten Sie wieder in das Zimmer mit der Selbstschußanlage, verlassen diesen durch die linke Tür und stehen vor einem Fahrstuhl und einem Monitor, an dem Sie Ihre Waffe aufladen.

Fahren Sie nun mit dem Aufzug nach unten und laufen in Blickrichtung, um zu dem Raum mit den Brücken zu kommen, die Sie nach rechts begehen und in dem großen Zimmer vom Anfang landen. Diesen geradeaus durchqueren und durch die Tür marschieren. Dann



Mit der Drehbrücke überqueren Sie die Lava.

erledigen Sie die Wache und schießen die heruntergefallenen Steine aus dem Weg. Beim Weitergehen landen Sie in einem Raum mit einem Lift auf der rechten Seite. Fahren Sie

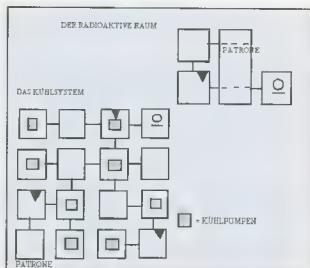
mit diesem nach oben und bleiben dann stehen, um die Selbstschußanlage direkt vor Ihnen zu zerstören. Danach folgen wir dem Gang bis zu einem Transportband. Auf dessen rechter Seite befindet sich eine kleine Plattform, mit der wir auf das Transportband gelangen (Leertaste). An dieser Stelle sollten Sie lieber absichern, da die folgende Passage nicht ganz einfach ist.

Endspurt

Lassen Sie sich vom Band bis kurz vor die Zerkleinerungsanlagen fahren und fitzen dann, um darunter durchzukommen. Vor dem Ofen springen Sie nach links vom Band und spuren links durch den Raum. Gleich hinter dem Bildschirm befindet sich der Durchgang zum nächsten Zimmer, in dem fette Schnecken auf der Decke hängen. Steuern Sie unseren Helden nach links und dann nach rechts auf eine der Inseln, wo Sie etwas von der blauen Substanz aufnehmen, die vor Radioaktivität schützt. Verlassen Sie das Eiland und gehen nach rechts durch die kleine Öffnung in der Wand. Sie erreichen einen Lift, der nach oben fährt. Weiter geht es durch das Tor über die Brücke und dann nach rechts in den anschließenden Raum, wo sich auf der rechten Seite eine Tür befindet. Gehen Sie hindurch und erledigen schnell den weißen Roboter, der eine Patrone für den Audioschlüssel verliert. Wieder beim Aufzug angelangt, fahren wir nach unten und gehen durch die Tür zum Transportband. Laufen Sie jetzt zurück bis zum Raum mit den Brücken und gehen dort nach links zur Tür, die sich mit dem Audioschlüssel öffnen läßt. In diesem Gang müssen Sie gut treffen, da Fehlschüsse zu Beschädigungen an den Außenwänden führen und Sie jämmerlich ertrinken würden, wenn das Wasser in die Gänge eindringt. Sprinten Sie die Korridore entlang, bis zu einem weiteren Aufzug und fahren damit zum Kühlsystem der Bunkeranlage. Hier müssen wir alle acht Pumpen des Systems zerstören, wobei uns die

Karte hilft, alle Räume der Reihe nach abzuklappen. Danach erreichen wir den Raum rechts unten in der Ecke, wo sich die letzte Patrone befindet, und es geht zurück zum Fahrstuhl.

Sie fahren nach unten, betreten den Raum mit den

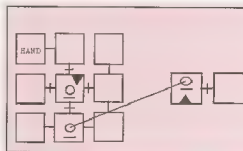


So finden Sie sich mit dem Kühlsystem und im radioaktiven Raum zurecht.

Brücken und gehen dann nach rechts zum Lift. Weiter geht es nach oben, wo Sie die rechte Tür mit dem Audioschlüssel öffnen. Im folgenden Raum werden erst einmal die Gegner ausgeschaltet, bevor es rechts hinten weitergeht. Der dort wartende Komprobator verliert nach seiner Vernichtung wieder eine Hand, nach der Sie den langen Gang nach oben gehen.

Nach der Türe erreichen Sie einen Aufzug nach oben, wo Sie am Monitor die Codes für die vier Zellentüren eingeben; diese stehen über den Türen. Dann gehen Sie als erstes zur Tür links neben dem Bildschirm, erledigen die dortige Wache und nehmen deren Hand auf. Zurück beim Monitor machen wir den Zugang zum Fahrstuhl frei, gehen durch die Tür gegenüber und fahren mit dem Lift nach oben. Am Monitor laden Sie die Waffe und befreien die Gefangenen.

Nach einer kurzen Zwischensequenz befinden Sie sich



Im Zellentrakt befreien Sie die Gefangenen.

in dem Raum mit dem Endgegner. Laufen Sie immer im Kreis, damit der Sie nicht treffen kann. Achten Sie auf die Minen, die er ablegt! Beschließen Sie den Gegner immer dann, wenn er eine Mine ablegt, und Sie haben es schnell geschafft. (fs)

Bei Anschlussverweigerung 13 DM Kostenpauschale!
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wer bei Warcraft II gewinnen will, sei es gegen den Computer oder gegen andere Mitspieler, kommt ohne die Zaubersprüche nicht sehr weit. Im Handbuch sind diese nur sehr vage beschrieben, doch die Blizzard-Programmierer haben uns alle Details verraten.

Warcraft spielt in einer Fantasy-Welt im tiefsten Mittelalter, wo noch mit Schwert, Pfeil und Bogen gekämpft wird. Doch dank der 18 Zaubersprüche stehen auch sehr fortschrittliche »Waffentechnologien« zur Verfügung. Einige Zaubersprüche erfüllen etwa die gleiche Funktion wie Minen oder Flächenbombardements in anderen Strategiespielen, nur daß sie bei Warcraft fantastische Namen tragen. Manche bieten auch gänzlich neue strategische Varianten, zum Beispiel daß man Einheiten vorübergehend unsichtbar oder unverwundbar machen kann. In diesem Teil stellen wir zuerst die neun Zaubersprüche der Paladine und Magier von Azeroth vor. Im nächsten Teil folgen die neun Bannsprüche der Oger-Magier und Todesritter.

Verfügbarkeit der Zaubersprüche

Es gibt einige Voraussetzungen, damit ein Zauberspruch verwendet werden kann. Man braucht die jeweilige Einheit, die ihn aussprechen kann (bei den Menschen: Paladin oder Magier), was bestimmte Gebäude erfordert. Alle Ritter können als Upgrade (Kirche anklicken und auswählen) zu Paladinen werden; im »Turm der Magier« werden die Zauberer ausgebildet. Diese Gebäude lassen sich nur errichten, wenn man ein Schloß hat, also erst im fortgeschrittenen Spiel.

Jede magische Einheit bekommt einen Zauberspruch von Anfang an — die Paladine den »heiligen Blick«, die Magier den »Feuerball«. Die Magier verfügen auch vom Start weg über den »Blitz«, wobei der kein Zauberspruch ist, sondern nur ein anderer Name für die normale Nahkampf-Funktion dieser Einheit. Alle Zaubersprüche müssen darüber hinaus durch einen Befehl an die Kirche oder den Turm der Magier erforscht werden, was jeweils Zeit und Gold kostet. Außerdem verbraucht man, wie in Rollenspielen, bei jedem Zauberspruch ein wenig magische Energie. Die Zauberkraft erhöht sich pro 40 Zyklen (ca. 1 Sekunde) um 1, also braucht ein »entladener« Zauberer oder Paladin über vier Minuten Erholung, um wieder auf den Höchstwert von 255 zu kommen.

MAGISCHE MENSCHEN



Gezaubert wird erst, wenn der Turm der Magier (links) und/oder die Kirche (Mitte) stehen. Für beide braucht man erst ein Schloß (rechts).

Es gibt drei Zaubersprüche für die Paladine und sechs für die Magier. Das Erlernen der Zaubersprüche ist je nach Level begrenzt, wenn man gegen den Computer spielt. Erst in den jeweils höchsten zwei Levels (13 und 14), sowie bei Mehrspieler-Schlachten oder eigenen Szenarien, können alle Zaubersprüche erlernt werden.

Mit dem Cheat-Code »very little thing she does« werden alle Zaubersprüche (soweit im Level vorhanden) aktiviert und auch die magische Kraft auf den maximalen Wert gesetzt. Wie alle Cheat-Codes wird er im Nachrichten-Bereich (erst Eingabetaste drücken, dann eingeben, dann nochmal Eingabetaste) platziert.

Heiliger Blick

Zauberspruch:
Einheit:
Erforschung:

Heiliger Blick
Paladine
Ritter in Paladine upgraden,
1.000 Gold

Tastenkürzel:
Magie-Verbrauch: 70



Die taktische Tiefe von Warcraft II hängt zu einem guten Teil vom Schlachtenebel-Konzept ab. Man sieht nur, was in Sichtweite der eigenen Einheiten ist; wo man schon einmal war, aber sich entfernt hat, bleiben nur noch das Gelände und die Gebäude in Erinnerung.

Als heilige Männer von Azeroth haben die Paladine hier ein Privileg: Sie dürfen ihren Blick beliebig weit schweifen lassen, aber nur sehr kurz. Klicken Sie einen Paladin an, dann das Symbol für »Heiliger Blick« (oder drücken Sie die Taste K), und wählen dann eine Stelle irgendwo auf der Karte aus, die Sie sehen möchten. Für eine kurze Zeit (40 Programmzyklen, etwa 1 Sekunde) wird ein Gebiet rund um die markierte Stelle

le aufgedeckt und Sie können sehen, welche gegnerischen Einheiten sich dort befinden.

Um diese kurze Zeit der freien Sicht optimal zu nutzen, gehen Sie wie folgt vor: Paladin auswählen, Zauberspruch aussprechen, und dann die Zielposition auf der Minikarte (links oben) doppelklicken. Der erste Klick führt den Zauberspruch aus, der zweite macht auf der Großdarstellung rechts sofort den entsprechenden Teil der Karte sichtbar.

Das aufgedeckte Gebiet beim Heiligen Blick ist relativ groß. Vom angeklickten Punkt aus entspricht es einer Sichtweite von 17 (Zum Vergleich: selbst Wachtürme und Ballistas kommen nur auf einen Wert von 9).

Prüfen Sie sich das Geräusch gut ein, das beim Ausführen dieses und anderer Zaubersprüche erklingt. Wenn Sie im Spiel gegen Computer oder Mitspieler dieses Geräusch hören, ohne selbst zu zaubern, dann können Sie davon ausgehen, daß gerade ein Feind den Heiligen Blick auf Ihr Gebiet wirft.

Heilung

Zauberspruch:
Einheit:
Erforschung:
Tastenkürzel:
Magie-Verbrauch:

Heilung
Paladine
Kirche, 1.000 Gold
L
240



Die Krieger von Azeroth lassen ihre Wunden von den Paladinen heilen und damit ihre »Treffer-Punkte« erhöhen, so daß sie gleich wieder zu Feld ziehen und weitere Attacken verkraften können. Dazu selektiert man einen Paladin, dann den Heilspruch und wählt schließlich den Patienten aus. Der wird daraufhin mit Weihwasser überschüttet, und zwar bis auf eine Entfernung von 6 Feldern — das ist 50% weiter als ein

THEMEN

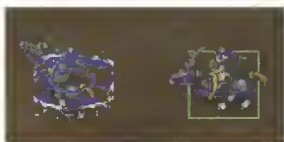
normaler Bogenschütze schießt!

Paladine können alle Einheiten »aus Fleisch und Blut« heilen, aber keine aus Holz, wie Katapulte (im Gegensatz zu Warcraft II), Zeppeline oder Schiffe. Wenn man versehentlich an die falsche Stelle klickt, kann man auch irrtümlich seine Gegner verarzten. Das ist zwar sehr humanitär, aber bringt einen dem Sieg nicht gerade näher.

Ein Paladin kann sich nicht selbst heilen, aber ein Paladin den anderen. Enorm wirkungsvoll sind also Stoßtrupps aus 2, 3 oder mehr Paladinen, die sich im Eifer des Gefechts auch noch gegenseitig heilen. Der Computer setzt ebenfalls solche Paladin-Gruppen ein, wobei er noch den unfairen Vorteil hat, den Heilspruch viel schneller aussprechen zu können als ein menschlicher Spieler mit Maus und Tastatur. Ganz gut

kann man das schon ab Orc-Level 8 beobachten, wenn man auf der Insel bei Caer Darrow landet, um den Runenstein zu entwenden. Rechnerisch

funktioniert die Heilung wie folgt: Pro 6 Einheiten Zauberkraft wird der geheilten Einheit 1 Treffer-Punkt hinzugefügt. Der Paladin verbraucht soviel Zauberkraft wie nötig, um die Einheit zu heilen, jedoch höchstens 240 (Heilung um 40 verlorene Treffer-Punkte). Maximal kann die Einheit sogar alle Trefferpunkte zurück erhalten, wenn die Zauberkraft reicht. Mehrere Heilungen hintereinander (z.B. durch verschiedene Paladine) sind möglich.



Nicht mit Handauflegen, sondern mit einer kräftigen Ladung Weihwasser heilen die Paladine.

ritter (60 Treffer-Punkte) töten und hat dann noch 15 Magie-Punkte übrig. Von diesen werden weitere Viererpacks sofort eingesetzt, um andere untote Gegner im Umkreis anzugreifen. Besonders wichtig ist das in den Human-Levels 13 und 14, wo die arkischen Todesritter ihr Unwesen treiben.

Neben dem Schaden, den der Exorzismus-Spruch dem Gegner unmittelbar zufügt, hat er noch einen anderen Nebeneffekt: Eine damit angegriffene Einheit läßt sofort alle Order (außer »Stellung halten«) außer Acht und greift den jeweiligen Paladin an. Damit ist es ein Leichtes, die gegnerischen Todesritter und Skelette aus einer noch so sicheren Festung zu locken und dann im Nahkampf unschädlich zu machen.

Noch ein wichtiger Tip: Da der Exorzismus-Spruch nur auf Todesritter (einschließlich der Spezialfigur Guldan) und Skelette wirkt, ist er völlig nutzlos, wenn Sie gegen andere Humans kämpfen (»Verärrter«-Mensianer oder Mehrspieler-Schlachten). Die 2.000 Einheiten Gold für seine Erforschung sind dann reine Verschwendung.

Exorzismus

Zauberspruch: Exorzismus
Einheit: Paladine
Erforschung: Kirche, 2.000 Gold
Tastenkürzel: E
Magie-Verbrauch: 4 - 252

Die Story von Warcraft besagt, daß sich die Orcs mit allen Mächten der Unterwelt gegen die Menschen verbünden. Der Hexenmeister Guldan erweckt einige gefallene Ritter von Azzerath wieder zum Leben, macht

sie sich durch Beschwörung gefügig und statet sie mit Zauberkraften aus. Zu allem Überdruß können diese »untoten« Einheiten auch noch andere nach ihrem Tod in Skelette verwandeln, die dann eine Zeit lang ihr Unwesen treiben.

Angesichts solch böser Geister halten sich die Menschen göttlichen Beistand, um diese dämonischen Mächte austreiben zu können. Dazu lernen sie den Exorzismus-Zauberspruch. Dieser ist eine enorm mächtige Waffe – wenn Sie ihn richtig anwenden.

Sie sprechen den Exorzismus-Spruch aus und wählen auf eine weite Entfernung (bis zu 10 Felder, also sogar einen Tick weiter als die Sichtweite der Türme) einen Zielpunkt. Es ist nicht wichtig, ob sich dort eine gegnerische Einheit befindet oder nicht. Im Umkreis von 6 Feldern um den Zielpunkt werden alle »untoten« Gegner (Todesritter und Skelette) geortet. Eine untote Einheit wird nach dem Zufallsprinzip herausgegriffen und pro 4 Einheiten Zauberkraft, die der Paladin verwendet, wird ihr 1 Treffer-Punkt abgezogen. Dies wird automatisch so oft wiederholt, bis der Paladin keine Zauberkraft mehr hat. Wird die erste ausgewählte Einheit vernichtet, aber es ist noch Zauberkraft übrig und ein Todesritter oder Skelett in der Nähe, geht es von selbst mit dem nächsten »Opfer« weiter.

Ein voll »aufgeladener« Paladin (255 Magie-Punkte) kann einen gesunden Todesritter (60 Treffer-Punkte) töten und hat dann noch 15

Magie-Punkte übrig. Von diesen werden weitere Viererpacks sofort eingesetzt, um andere untote Gegner im Umkreis anzugreifen. Besonders wichtig ist das in den Human-Levels 13 und 14, wo die arkischen Todesritter ihr Unwesen treiben.

Neben dem Schaden, den der Exorzismus-Spruch dem Gegner unmittelbar zufügt, hat er noch einen anderen Nebeneffekt: Eine damit angegriffene Einheit läßt sofort alle Order (außer »Stellung halten«) außer Acht und greift den jeweiligen Paladin an. Damit ist es ein Leichtes, die gegnerischen Todesritter und Skelette aus einer noch so sicheren Festung zu locken und dann im Nahkampf unschädlich zu machen.

Noch ein wichtiger Tip: Da der Exorzismus-Spruch nur auf Todesritter (einschließlich der Spezialfigur Guldan) und Skelette wirkt, ist er völlig nutzlos, wenn Sie gegen andere Humans kämpfen (»Verärrter«-Mensianer oder Mehrspieler-Schlachten). Die 2.000 Einheiten Gold für seine Erforschung sind dann reine Verschwendung.

Feuerball

Zauberspruch: Feuerball
Einheit: Magier
Erforschung: nicht nötig
Tastenkürzel: F
Magie-Verbrauch: 100



Der Feuerball ist eine vernichtungstarke Waffe und zählt optisch zum Besten, was Warcraft zu bieten hat. Er kann in einem Abstand von bis zu 10 Feldern (!) vom Magier, der ihn ausspricht, losgelassen werden und fliegt dann ein ganzes Stück weiter. Unter der Flugbahn finden mehrere Explosionen statt, bei denen der Feuerball besonders groß zu sehen ist. An den Stellen ist seine Wirkung am größten, die Schadensstärke beträgt dort konstant 40 (unabhängig von Panzerung der Gegner und Einflüssen des Zufalls) und 20 an den angrenzenden Feldern »in Flugrichtung« links und rechts. Zwischen den großen Explosionen ist die Schadensstärke immerhin noch 20 (daneben dann jeweils 10).

Der Feuerball trifft sowohl Boden- als auch Lufteinheiten. Die Feuerbälle sind eine starke Waffe gegen die Drachen, wobei man gegen einen gesunden Feuerspucker entweder drei gut platzierte Glühkugeln braucht oder nur 1-2 Feuerbälle, aber dazu noch ein paar andere Treffer, zum Beispiel von Bogenschützen.

Am besten eignen sich die Feuerbälle in Situationen, in denen man mehrere gegnerische Einheiten/Gebäude auf einer geraden Linie vorfindet. Die Wirkung läßt nicht nach, aber es ins Leere fliegt oder mehrere Ziele trifft – es gibt immer vier Explosionen.



Der Feuerball wirkt an jeder Stelle unterschiedlich stark.

Hemmschuh

Zauberspruch: Hemmschuh
Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 500 Gold
Tastenkürzel: H
Magie-Verbrauch: 50



Der Hemmschuh-Zauberspruch verlangsamt alle Alkanen einer gegnerischen Einheit für 1000 Programmzyklen (ca. 25 Sekunden). Sowohl die Fortbewegung als auch die Angriffs-Schnelligkeit (Schläge bzw. Schüsse pro Zeit) wird auf etwa die Hälfte des Normalmaßes reduziert. Damit kann man entweder



Der Ritter und die zwei Bagenschützen sind »geheimt«, wie die knöchernen Hand neben ihnen zeigt.

besser fliehen oder die Einheit leichter stellen und besiegen. Für 50 Einheiten Zauberkraft wird ein Gegner gehemmt. Die Wirkung des Zauberspruches sieht man an der Skelett-Hand neben der Figur.

Sie können mehrere Einheiten gleichzeitig abremmen, aber das zweifache Anwenden hintereinander auf dieselbe Einheit verdoppelt nicht die Wirkungszeit. Diese wird damit lediglich wieder auf 1.000 Zyklen (25 Sekunden) zurückgesetzt, jedoch auf keinen höheren Wert gestellt. Der Hemmschuh-Spruch hat eine Reichweite von bis zu 10 Feldern und wirkt auf alle Einheiten, nicht nur auf Lebewesen.

Flammenschild

Zauberspruch: Flammenschild
Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 1.000 Gold
Tastenkürzel: I
Magie-Verbrauch: 80

Selbst harmlose Einheiten wie die Arbeiter können mit einem Flammenschild vorübergehend zu einer gewaltigen Waffe werden. Ein Flammenschild hält etwa 15 Sekunden und besteht aus fünf Flammen, die kreisförmig um die verzauberte Einheit rotieren. Jede Flamme fügt dreimal pro Sekunde einen Schaden von einem Treffer-Punkt zu, wogegen auch eine Rüstung nichts hilft. Eine Einheit, die sich unter oder direkt neben dem Schild befindet, verliert also einen Punkt nach dem anderen und sollte besser fliehen.

Wenn der Effekt nach seiner kurzen Wirkungszeit aufhört, ist die zuvor so gefährliche Einheit relativ schutzlos und kann sich nur in den seltensten Fällen retten. Der Flammenschild ist also eine Komikaze-Variante. Vor allem eignet sich dieser dann, wenn man in der Endphase einer Schlacht nach einer sinnvollen Verwendung für seine Arbeiter sucht, diese aber nicht mehr zum Abbauen von Ressourcen brauchen kann. Eine ganz raffinierte Variante ist, den Flammenschild einer gegnerischen Einheit zu verleihen. Auch das geht! Steht die betroffene Einheit genau in der Mitte anderer eigener Einheiten (oder bewegt sich auf diese zu), kann man damit einigen Schaden anrichten, ohne einen eigenen Kämpfer an die Front zu schicken. Diese wirkungsvolle Waffe ist nur auf »organische« Lebewesen anwendbar, auf Zeppeline dagegen nicht.

Die Demolier-Zwerge sind zwar gegen manch andere Zaubersprüche empfindlich, aber den Flammenschild vertragen sie.

Unsichtbar

Zauberspruch: Unsichtbar
Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.500 Gold
Tastenkürzel: U
Magie-Verbrauch: 200

Unkenntlich die feindlichen Frontlinien durchbrechen und dann dahinter gezielt angreifen – das ist mit Hilfe des teuersten Zauberspruches (2.500 Gold) möglich. Für eine Zeitdauer von maximal 2.000 Programmzyklen (ca. 50 Sekunden) kann jede bewegliche Einheit unsichtbar gemacht werden. Ein Auge neben der Figur symbolisiert, daß Sie sie zwar noch sehen können, aber der Gegner nicht mehr.

Sobald eine unsichtbare Einheit eine andere zu attackieren beginnt, hört die Wirkung des Zauberspruches auf. Nach einer Einschränkung: Die Demolier-Zwerge zerplatzen bei der Anwendung dieses Zauberspruches. Denn wenn man diese Einheiten mit der größten Kampfkraft (400!) unsichtbar machen könnte, wäre das eine zu starke Kombination.

Verwandlung

Zauberspruch: Verwandlung
Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.000 Gold
Tastenkürzel: V
Magie-Verbrauch: 200

Der Zauberspruch »Verwandlung« ist die schnellste und sicherste Methode, eine gegnerische Einheit (sofern sie ein Lebewesen ist) unschädlich zu machen – man verwandelt sie einfach in ein Schaf bzw. auf den Winterlandschaften in eine Robbe. Als solche kann sie zwar noch weiter existieren, hat aber keine Chance mehr, jemals am Kampfgeschehen teilzunehmen. Sie können das harmlose Tier dann nachabschlachten, doch sie müssen dies nicht (selbst wenn Ihr Auftrag lautet, alle Gegner zu vernichten).

Die Reichweite des Zauberspruches beträgt 10 Felder, so daß man die Verwandlung aus sicherer Entfernung durchführen kann. Wenn man schlecht zielt, kann man auch versehentlich eigene Einheiten verwandeln. Es gibt keine Möglichkeit, einen solchen Fehler rückgängig zu machen.

Blizzard

Zauberspruch: Blizzard
Einheit: Magier
Erforschung: Turm der Magier, 2.000 Gold
Tastenkürzel: Z
Magie-Verbrauch: 25-250

Für den Zauberspruch, der den Namen des Warcraft-Herstellers trägt, haben sich die Programmierer etwas Gutes Besonderes einfallen lassen. Sie lassen damit ein Unwetter an einer Stelle aus, die bis zu 12 Felder (50% mehr als die Reichweite der Katapulte!) entfernt sein kann. Jedes Gewitter kostet 25 Magie-Punkte, und der Magier wiederholt den Zauberspruch an derselben Stelle, bis er keine magische Kraft mehr hat oder Sie ihm ein anderes Kommando erteilen.

Jeder einzelne Blizzard besteht aus 50 »Hagelkörnern«, also umgerechnet 2 pro Magie-Punkt (wahrlich keine schlechte Relation). Es treffen jeweils 10 Hagelkörner hintereinander auf 5 Zielpunkte, die rund um die Stelle gruppiert sind, die Sie als Ziel für den Blizzard gewählt haben. Jedes einzelne Hagelkorn verursacht einen Schaden von konstant 10 Punkten beim Auftreffen auf den Boden.

Eine kleine Feinheit: Die 5 einzelnen Zielpunkte, auf die der Hagel prasselt, werden bei der automatischen Wiederholung des Zauberspruches neu nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Sie befinden sich aber zumindest immer in unmittelbarer Nähe zu dem Punkt, den Sie bestimmt haben. Gebäude sind so groß, daß sie (fast) zwangsläufig jeden Treffer abbekommen; bewegliche Einheiten tun gut daran, vor einem Blizzard zu fliehen.

Beim großen Showdown des Human-Feldzuges in Level 14 wird das Große Portal übrigens am besten mit dem Blizzard zerstört. Sie können es auch mit Katapult-Schüssen versuchen, brauchen dann aber ungefähr 70, bis das Portal niedergebracht ist. Schicken Sie einfach ein paar Magier herüber und lassen sie einfließen-Salve nach der anderen ab; damit geht es schneller. Auch die Einheiten, die das Portal bewachen, sind mit dem Blizzard auf unkompliciertere Art zu besiegen.

Mehr noch als die Katapulte sind auch die Blizzards aufgrund ihrer großen Reichweite (weiter als jede Einheit) geeignet, die gefährlichen Wach- und Kanonentürme dem Erdboden gleichzumachen. Die nebenstehenden Einheiten des Gegners greifen aber dann sofort an, weshalb man den Magier bei seiner Zauberei auch mit Bodentruppen schützen sollte.

Die reine Wellensturm-Stimmung kommt bei Ihrem Gegner übrigens dann auf, wenn Sie mehrere Magier gleichzeitig Blizzards auslösen lassen. Diese schlagen nebeneinander und zeitlich leicht versetzt ein – ein Unwetter ahnengleichen kommt dann vom Himmel herab. (bs)

KOMPLETTLÖSUNG »WARCRAFT 2« – TEIL 2

DUNKLE FLUT

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung zum Strategiehit »Warcraft 2« verraten wir Ihnen, wie man als Orkhäuptling mit den Menschen abrechnet.

Nachdem es unseren Ork-Brüdern in »Warcraft« leider nicht gelungen ist, die Menschenbrut völlig zu besiegen, machen wir jetzt Nögel mit Köpfen. Die Anleitung für den ambitionierten Grünhaut-General stammt wiederum von Ronald Kempf. Bitte beachten Sie auch die gesonderten Tips zu den Zaubersprüchen von Warcraft 2, die uns direkt von Blizzard Entertainment zur Verfügung gestellt wurden.

1. Orkmission: Zul' Dare

Die Horde beabsichtigt den Angriff auf das Festland von Lordaeron. Sie müssen einen Vorpasten errichten, der aus einer Kaserne und vier Bauernhöfen besteht. Bauen Sie zunächst einen Hof und schicken den Arbeiter anschließend in die Goldmine. Danach einen zweiten Arbeiter ausbilden, der erstmal etwas Holz beschafft und danach die restlichen Gebäude fertigstellt. Ganz auf den Ausbau konzentrieren, nicht in der Landschaft herumlaufen. So greifen die dummen Menschen nicht an und die erste Mission ist ohne Streß bewältigt.

Überfall auf Hillsbrad

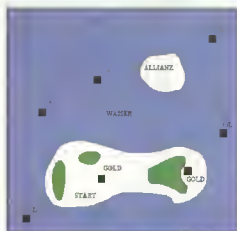
Zuljin, der Führer der Trolls, und einige seiner Krieger wurden von den Menschen gefangen genommen. Sie müssen ihn befreien und zum Leuchtkreis führen. Auf diese Weise sollte es möglich sein, ein Bündnis mit dem Volk der Trolle einzugehen – eine echte Verstärkung unserer mächtigen Armeen. Bauen Sie das Dorf aus und rekrutieren Sie zusätz-



2. Mission: Befreiung des Trollführers



Todesritter sind mächtig, müssen aber immer gut vor Nahkämpfen geschützt werden.



3. Mission: See-Intermezzo

liche Krieger. Mit einer kleinen bis mittleren Streitmacht wird dann nach Norden marschiert, Zuljin befreit und dieser zum Leuchtkreis gebracht – zur Sicherheit von Soldaten eskortiert.

Southshore

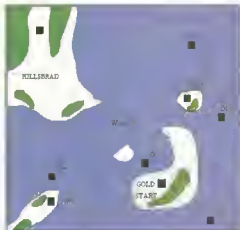
Im Rahmen der Vorbereitungen für die Großoffensive sollen Sie einen Hafen und vier Ölboh-

rürme errichten. Also zuerst das Dorf gegen Menschenüberfälle sichern und sich dann auf den Ausbau der eigenen Flotte konzentrieren. Sobald diese groß genug ist (ein halbes Dutzend Zerstörer sollte völlig reichen), vernichtet sie noch einmal sämtliche Feindschiffe und darauf den Hofen der Allianz.

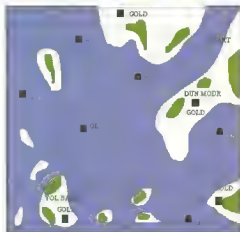
Angriff auf Hillsbrad

An der Stadt Hillsbrad soll ein Exempel statuiert werden – was fällt diesen Weichlingen ein, über-

haupt Widerstand zu leisten? Durch den Bau einer Gießerei ist man in der Lage, Fähren herzustellen. Mit diesen können Sie eine mittelgroße Invasionsarmee über den Kanal setzen und die Verteidiger vernichten. Schalten Sie vor Ihrer Großoffensive auf Hillsbrad unbedingt die feindlichen Zerstörer aus, damit Ihre Transportschiffe unbeschadet hin- und herfahren können.



4. Mission: Landungsangriff



5. Mission: Die Zitadelle wird geknockt.

Die Brachländer

Der erhabene Oger-Magier Cho'gal will die arkischen Ölfraffinerien persönlich besichtigen. Unsere Aufgabe besteht darin, ihn sicher zu seinem Ziel zu eskortieren. Zuerst wendet man sich mit einem Großteil der Krieger nach Süden, bis das Wasser erreicht wird. Lassen Sie Cho'gal mit drei oder vier Wachen in sicherem Abstand folgen. Laufen Sie immer am Wasser entlang und schalten alle Feinde aus, die sich Ihnen in den Weg stellen. Passen Sie vor allem auf die feindlichen Zerstörer auf – diese dürfen nicht in die Nähe des Magiers gelangen! Darauf achten, daß Cho'gal nicht zu dicht an die Vorhut heran-

kommt und notfalls etwas warten lassen. Wenn das Dorf schließlich erreicht ist, darf der Magier in den Leuchtkreis trippeln.



7. Mission: Inseln springen

Tal Barad

Es gilt, Dun Modr als wichtigen Nachschubsposten für die Horde zurückzuerbern. Der zweite Teil der Mission besteht darin, zusätzlich die Zitadelle auf Tal Barad zu zerstören. Richten Sie Ihren grünstichigen Feldhermblitz zunächst nach Süden und greifen Dun Modr an. Sie werden hier auf lächerliche sieben Wachen treffen – kein Problem für Ihre Anfangstreitmacht. Nachdem man die Arbeiter hinzugeholt hat, steht dem Aufbau einer eigenen Basis nichts im Wege. Bauen Sie diese wie üblich aus und sammeln Sie dann Ihre Streitkräfte für den Angriff auf die Zitadelle.



6. Mission: Eskorte

Streamguard

Cho'gal ist netterweise der Meinung, daß die Ölförderung planmäßig verläuft. Also spricht nichts dagegen, die Feste Streamguard im Norden des Landes anzugreifen. Als erstes muß man die arkischen Fähren betreiben, welche etwas nördlich vom Startpunkt in der kleinen Bucht festgehalten werden. Da nur wenige Menschen Wasser schieben, sollte dies kein allzu großer Akt sein. Nach der Befreiung set-

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

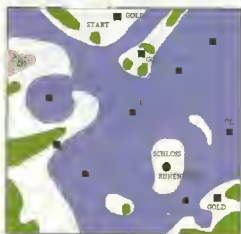
030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PC-CDROM	dt	89,95	Diskworld	dt	89,95	Magical Carpet 2	dt	89,95	Space Quest 6	dt	89,95
11th Hour	dt <td>69,95</td> <td>Dungeon Keeper</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Mechwarrior 2 MissDisk</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Spy Craft (ca April)</td> <td>dt <td>69,95</td> </td></td></td>	69,95	Dungeon Keeper	dt <td>89,95</td> <td>Mechwarrior 2 MissDisk</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Spy Craft (ca April)</td> <td>dt <td>69,95</td> </td></td>	89,95	Mechwarrior 2 MissDisk	dt <td>89,95</td> <td>Spy Craft (ca April)</td> <td>dt <td>69,95</td> </td>	89,95	Spy Craft (ca April)	dt <td>69,95</td>	69,95
3D Ultra Pinball	dt <td>69,95</td> <td>Earth Siege 2</td> <td>da</td> <td>79,95</td> <td>Navy Strike</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	69,95	Earth Siege 2	da	79,95	Navy Strike	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
A IV Networks	dt <td>69,95</td> <td>Earthworm Jim</td> <td>da</td> <td>69,95</td> <td>NBA Jam '96</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	69,95	Earthworm Jim	da	69,95	NBA Jam '96	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Across the Rhine	da	89,95	Flight Unlimited	e	69,95	NBA Live '96	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Alban	dt <td>79,95</td> <td>FL Grand Prix 2</td> <td>da</td> <td>69,95</td> <td>Need for Speed</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	FL Grand Prix 2	da	69,95	Need for Speed	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Alien Odyssey	dt <td>79,95</td> <td>FX Fighter</td> <td>da</td> <td>79,95</td> <td>NHL Hockey '96</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	FX Fighter	da	79,95	NHL Hockey '96	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Aliens	dt <td>89,95</td> <td>FIFA Soccer '96</td> <td>da</td> <td>89,95</td> <td>Panzer General 2</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	FIFA Soccer '96	da	89,95	Panzer General 2	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Ascendancy	dt <td>79,95</td> <td>Fade to Black</td> <td>da</td> <td>89,95</td> <td>Panzer General 2</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	Fade to Black	da	89,95	Panzer General 2	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Apache Longbow	dt <td>89,95</td> <td>Frankenstein</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Phantomagaria</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Frankenstein	dt <td>89,95</td> <td>Phantomagaria</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Phantomagaria	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Battle Isle 3	dt <td>19,95</td> <td>Fugate</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>PGA Tour Golf '96</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	19,95	Fugate	dt <td>89,95</td> <td>PGA Tour Golf '96</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	PGA Tour Golf '96	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Beneath a Steel Sky	dt <td>69,95</td> <td>Full Throttle</td> <td>dt <td>79,95</td> <td>Pinball Wizard 2000</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	69,95	Full Throttle	dt <td>79,95</td> <td>Pinball Wizard 2000</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	Pinball Wizard 2000	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
BioForge	dt <td>79,95</td> <td>Gabriel Knight 2</td> <td>dt <td>29,95</td> <td>Pole Position</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	79,95	Gabriel Knight 2	dt <td>29,95</td> <td>Pole Position</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	29,95	Pole Position	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Bling!	dt <td>49,95</td> <td>Hand of Fate</td> <td>da</td> <td>19,95</td> <td>Police Quest SWAT</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	49,95	Hand of Fate	da	19,95	Police Quest SWAT	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Braindead 13	dt <td>79,95</td> <td>Hunter Jumpet</td> <td>da</td> <td>19,95</td> <td>Powerhouse</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	Hunter Jumpet	da	19,95	Powerhouse	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Burn Cycle	da	89,95	Hurtlock	dt <td>49,95</td> <td>Prisoner of Ice</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	49,95	Prisoner of Ice	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Burning Steel 3	da	89,95	Hexen	dt <td>39,95</td> <td>Pro Pinball</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	39,95	Pro Pinball	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Caesar II	dt <td>89,95</td> <td>Hi Octane</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Rebel Assault II</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Hi Octane	dt <td>89,95</td> <td>Rebel Assault II</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Rebel Assault II	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Caribbean Disaster	dt <td>99,95</td> <td>Iron Cross</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Ridge Racer</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	99,95	Iron Cross	dt <td>89,95</td> <td>Ridge Racer</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Ridge Racer	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Champ. Manager 2	dt <td>89,95</td> <td>Jagged Alliance</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Sensible Golf</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Jagged Alliance	dt <td>89,95</td> <td>Sensible Golf</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Sensible Golf	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Command & Conquer	dt <td>89,95</td> <td>Kings Quest 7</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Shell Shock</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Kings Quest 7	dt <td>89,95</td> <td>Shell Shock</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Shell Shock	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Command & Conquer	dt <td>29,95</td> <td>Lands of Lore 2</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Shannara</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	29,95	Lands of Lore 2	dt <td>89,95</td> <td>Shannara</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Shannara	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Camm. & Conq. MissDisk	dt <td>89,95</td> <td>Last Dynasty</td> <td>dt <td>99,95</td> <td>Sim City 2000</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Last Dynasty	dt <td>99,95</td> <td>Sim City 2000</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	99,95	Sim City 2000	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Crusader No Remorse	dt <td>89,95</td> <td>Lemmings 3D</td> <td>da</td> <td>89,95</td> <td>Sm. Isle</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Lemmings 3D	da	89,95	Sm. Isle	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Cyberia 2	dt <td>79,95</td> <td>Life Action Football</td> <td>da</td> <td>89,95</td> <td>Sm. Town</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	79,95	Life Action Football	da	89,95	Sm. Town	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Cybermage	dt <td>89,95</td> <td>Lords of Midnight</td> <td>da</td> <td>69,95</td> <td>Simon Sorcerer 182</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Lords of Midnight	da	69,95	Simon Sorcerer 182	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Daggerfall	dt <td>89,95</td> <td>Mortal Coil</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Space Marines</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	89,95	Mortal Coil	dt <td>89,95</td> <td>Space Marines</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Space Marines	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Descent	dt <td>79,95</td> <td>Machivelli: The Prince</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	79,95	Machivelli: The Prince	dt <td>89,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95
Destruction Derby	dt <td>79,95</td> <td>Machivelli: The Prince</td> <td>dt <td>89,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td></td>	79,95	Machivelli: The Prince	dt <td>89,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td></td>	89,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>69,95</td> <td>Star Trek - A Final Unity</td> <td>dt <td>89,95</td> </td>	69,95	Star Trek - A Final Unity	dt <td>89,95</td>	89,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Liefermängelmeldungen und Preisänderungen vorbehalten. Vorbestellung 5 DM Porto, NN 9 DM Porto-NN Bestellungen 10 DM.

Terminator 79,95
Future Shock
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

zen Sie mit den Fährten zur nördlichen Insel über, die wiederum nur schwach verteidigt wird. Hier errichtet man eine Basis und betreibt die üblichen Angriffsvorbereitungen. Sollen die Goldreserven für den Aufbau einer soliden Streitmacht nicht ausreichen, besetzen Sie auch noch die nächste Insel. Bei dem Angriff auf die Festung müssen zuerst mit einigen Kriegsschiffen die Befestigungsanlagen zerstört werden, damit die Fährten durchkommen.



8. Mission: Elfen-Holz

Der Runenstein bei Caer Darrow

Um Verwirrung unter Elfen und Menschen zu stiften, sollen Sie den Runenstein der Elfen entwenden. Auf der entsprechenden Insel befindet sich auch noch ein Schloß der Langhohren – Pech gehabt, Leute, geht in Eure Wälder zurück! Zuerst das eigene Dorf sichern und unablässig ausbauen. Dazu kann man auch das Gold der beiden nahegelegenen Minen nutzen. Anschließend beschäftigen Sie sich mit dem Heranzüchten einer schlagkräftigen Flotte. Mit dieser müssen Sie erstmal die feindlichen Schiffe und Häfen zerstören, bevor Sie sich an die Inselbefestigungen trauen. Sobald sich eine Lücke in der Verteidigung ergibt, Transportschiffe mit Soldaten und einigen Katapulten entsenden, um die Insel einzunehmen.



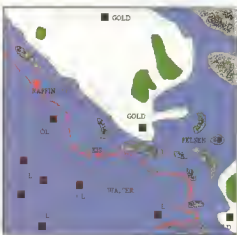
9. Mission: Bucht-Blockade

Vernichtung von Tyr's Hand

Dank des Runensteins der Elfen ist es möglich, die Oger (per Upgrade) mit magischen Kräften zu versehen. Ziel dieser Mission: Errichten einer Burg auf der kleinen Insel in der Bucht von Tyr. So werden nämlich die See-Nachschublinien der Menschen abgeschnitten – ein weiterer Schritt zum endgültigen Triumph unserer Klans! Auch bei dieser Mission ist die Vorgehensweise genau wie bei den vorangegangenen: Basisausbau, Erringen der Seeherrschaft, Übersetzen von Truppen und Vernichten des Gegners.

Zerstörung von Stratholme

Bei Stratholme befinden sich die Nachschubquellen der Allianz. Würden sämtliche Ölbohrtürme und Raffinerien zerstört, trübe das die verhaßte Allianz empfindlich. Ihr Job ist also klar und nebenbei sollten Sie auch noch die Trutzburg Stratholme dem Erdboden gleichmachen. Sprengen Sie sich als erstes mit Hilfe der Komikaze Kobolde einen Weg zum Festland frei, wo sich auch die erste Goldmine befindet. Hier das Lager errichten und nach dem gewählten Schema vorgehen.



10. Mission: Sprengkommandos

Die Untoten von Quel' Thalass

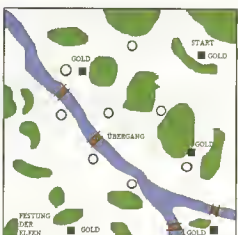
Bei diesem Feldzug setzt Gul'dan zum ersten Mal die furchteinflößenden Todesritter ein. Mit deren Hilfe sollen Sie den letzten Rest des Elfen-Landes erobern und zerstören. Aber Vorsicht: Die Ritter sehen zwar böse aus und sind sehr Magie-begabt, doch in vorderster Linie haben sie nichts zu suchen! Bauen Sie Ihr Dorf so schnell wie möglich aus und sichern es besonders im Westen, da die Menschen hier ständig attackieren. Die auf der Karte zu sehenden Kreise stellen kleinere Gruppen von Feinden dar, die durch ihre Präsenz Ihren Vormarsch sehr erschweren. Nach Möglichkeit immer einzeln ausschalten, um nicht von mehreren Seiten angegriffen zu werden.



11. Mission: Die Todesritter kommen!

Das Grabmal von Sargerass

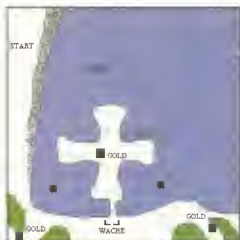
Es hat sich herausgestellt, daß Gul'dan ein mieser Verräter ist: Er hat einen Grabstein vom Meerboden hochgeholt und führt nun fürchterliches im Schilde. Sie haben die Aufgabe, die verräterischen Klans zu bestrafen, bevor es vielleicht zu spät ist. Am Anfang zu der zweiten östlichen Insel übersetzen, wo sich die Goldmine befindet. Bauen Sie hier Ihre erste Basis auf. Im weiteren Spielverlauf sollten Sie auch noch die nächste Insel erobern, damit Sie Ihre Streitmacht für den Angriff vergrößern können. Auf der großen Insel im Norden befindet sich der Unterschlupf der Verräter. Doch seien Sie vorsichtig – mehrere Dämonen stehen den Abtrünnigen bei!



12. Mission: Dämonen

Belagerung von Dalaran

Die Zitadelle von Dalaran gilt als Heiligtum der Magier – es würde die Menschen bestimmt sehr ärgern, wenn Sie hier mit Ihren Jungs vorbeischaun... Bei dieser Mission kann man zum ersten Mal die mächtigen Drachen einsetzen. Dies sollte massiv geschehen, wobei jedoch darauf geachtet werden muß, daß sich die netten Tierchen beim Angriff nicht gegenseitig die Flügelspitzen ansenken. Doch zuerst müssen Sie vom Startpunkt aus nach Süden zur Goldmine laufen und dort die Basis errichten. Auf die vielen Greifenreiter achten und



13. Mission: Greifen und U-Boote.

zur Abwehr Bogenschützen und Wachtürme einsetzen. Gegen die hinterlistigen U-Boote, die von den Feinden losgeschickt werden, hilft Luftaufklärung.

Der Fall von Lordaeron

Nach all Ihren Siegen haben Sie nun erwartungsgemäß die große Ehre, den finalen Angriff auf die letzte Bastion der Menschenbrut zu führen. Bei diesem Einsatz startet man von zwei Punkten aus, was recht stressig ist: Beide Stützpunkte werden sofort angegriffen.

Deshalb keine Zeit bei der Absicherung der Dörfer verlieren, sonst übersteht man die ersten Spiel-

minuten nicht. Hat sich Ihre Position gefestigt, schauen Sie zuerst auf der Insel beim Startpunkt 2 vorbei – der dortige Vorposten der Menschen sollte als erstes zerstört werden. In der Folge den gewohnten Rüstungswettlauf unternehmen und dann mit großer Überlegenheit angreifen. Ist das langwierige Gemetzel beendet, dürfen Sie mit stolzgeschwellter, grüner Brust den Absprung verfolgen: Die Menschen sind endlich besiegt, mit ihnen die Elfen und Zwerge, und alle Orks dieser Welt schauen ängstlich zu Ihnen auf!

Bitte beachten Sie auch unsere Tips zu den Zaubersprüchen von Warcraft 2, die direkt von Blizzard stammen.

(la)



14. Mission: das Finale



Gegen U-Boote helfen Luftaufklärer, Schlachtschiffe haben gegen Drachen keine Chance.



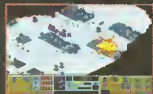
Da schauen sie dumm, die Menschen – die fürchterliche Ork-Armada naht.

Colony Wars

2492



Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Anagar-15 die rohstoffreichste Kolonie zurück und ...



... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...

Für Händler exklusiv bei:
LEISURESOFT
GROUP

Tel.: 02363 / 690

Black Legend
DEUTSCHLAND • INTERNATIONAL

Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußengeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Anagar-15 Komplet" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. dem Song: "The Sun is rising."

Eine Digital X-citement Produktion.

Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.



STRATEGIETIPS ZU

»CAESAR 2«

BROT
und
SPIELE

Diese Tips helfen allen römischen Procuratoren beim Aufbau ihrer Städte und Abwehren fieser Barbaren.

z.B. eng beieinander eine Arena und ein Odium platzieren. In einem solchen »normalen« Viertel sollte man leicht auf eine Einwohnerzahl von 1500 im ersten Jahr kommen (darunter einige, die im »kleinen Domus«

Hauptschwierigkeit bei »Caesar 2« ist der Aufbau einer funktionierenden Stadt, denn die meisten Szenarios können nur beendet werden, wenn man sowohl wohlhabende Bürger wie auch eine starke Wirtschaft hat. Imperator Dennis Wehrmann hat seine besten Strategien zusammengestellt.

Auf dem Reißbrett

Kasernen und Präfecturen sollten stets abseits der Stadt gebaut werden, bei den Präfecturen ist aber zu beachten, daß sie nicht auf einem Haufen konzentriert sein dürfen. Es ist fast unmöglich, ein Gewerbegebiet nebst Markt und vielen Arbeitern zu errichten, ohne daß die Wohnhäuser in ihrer Entwicklung behindert werden. Deshalb gezielt **Arbeitsviertel** hochziehen, in denen möglichst viele verschiedene Gewerbe ansässig sein sollten – so kann man hohe Gewerbesteuer kassieren. Um die Produktionsstätten reichlich Häuser und die nötigsten Einrichtungen platzieren. Die Arbeitsviertel werden zwar nie sehr wohlhabend, dafür dürfen sich alle anderen Wohngebieten um so besser entwickeln.

Zu Beginn jedes Szenarios mit möglichst wenig Aufwand möglichst viele Einwohner heranziehen. Städtebauliche Glanzleistungen sind fehl am Platze, es geht nur darum, in die schwarzen Zahlen zu kommen. Danach geht es ans Konstruieren eines **Wohnviertels**. Bauen Sie Tempel (Dinarlagerung), Foren (Steuereintreibung), Grammatik- und Rhetorikschulen (Bildung), Bäder und Krankenhäuser (Gesundheit) sowie Märkte (immer von Gärten eingerahmt). Sehr wichtig ist die Unterhaltung der Massen, was mit verschiedenen Freizeitangeboten am besten klappt –

wohnen). In höheren Szenarios muß die gesamte Stadt mit Krankenhäusern und Bibliotheken abgedeckt sein, außerdem ist ein piekfeines **Nobelviertel** angesagt. Hier dürfen keinerlei negativen Einflüsse (Nähe zu einer Präfectur, einem Markt oder Kaserne) vorhanden sein, dafür aber ein erstklassiges Zerstreuungangebot: Platzieren Sie verschiedene Freizeitegebäude im oder um das Viertel, z.B. Circus Maximus in der Mitte, darum Kolosseum, Arena und Odium. Natürlich müssen die normalen Gebäude wie Bäder und Tempel ebenfalls vorhanden sein. Für die höchsten Ausbaustufen ist zudem eine Mauer unbedingt vorzuziehen, die um die gesamte Stadt gebaut und von zahlreichen Türmen sowie Kasernen geschützt wird. Denken Sie daran, daß ein Fluß ohne Brücken ebenfalls als Schutzwall zählt. Im Nobelviertel kann man nun mit etwas Glück einen »großen Palast« bewundern, auf jeden Fall sollte es aber für die kleinere Version reichen.

Provinzherrschaft

Auf Provinzebene ist es wichtig, die eigene Stadt mit allen Ortschaften und Straßen zu verbinden – nur so

gibt es den erhofften Wirtschaftsaufschwung. Häfen und Handelsposten sind normalerweise den Minen und Bauernhöfen vorzuziehen. Sie erscheinen nur auf den ersten Blick teuer, langfristig sparen sie durch die wegfahrenden Plebejer große Summen ein. Mehrere Häfen und Handelsposten gleichzeitig können alle Waren abfangen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Denn fordert der Imperator Rohstoffe als Tribut, ist es auf Dauer recht teuer, ihn durch Geldzahlungen hinzuhalten. Sind schließlich genug Dinare beisammen, kann man sich an den Bau kostspieliger Provinzmauern machen. Dabei ist es wichtig, keinen Betrieb auszu-

schließen – sonst fällt die Produktion merklich ab. Nun wird ein Kohortenort errichtet und mit der Soldatenausbildung begonnen. Beim Zenturio zwischen 10 und 15 Dinar Sold, sowie eine Zwangsverpflichtungsrate von maximal drei Prozent einstellen. Sollen Auxiliarkorps zur Verfügung stehen, unbedingt rekrutieren. Außerdem achtet man darauf, daß immer genug Plebejer im Militärdienst sind und zu Schleudern ausgebildet werden. Die Armee muß aus mindestens 400 Mann und verschiedenen Truppentypen bestehen. Besonders wichtig ist es, die Anzahl der Kohorten gering zu halten, damit die einzelnen Regimenter möglichst groß sind. Rücken nun Feinde oder Barbaren an, treffen sie erstmal auf die Provinzmauern



Zu Beginn reicht ein solches Wohnviertel aus.



Derartige Prunkviertel sind nur mit viel Planung möglich.

– Zeit genug, um mit den eigenen Streitkräften heranzukommen. Ist ein Gegner deutlich überlegen, geht man einem Kampf auch dann aus dem Wege, wenn dadurch die Provinz gebrandschatzt wird; stattdessen Truppen rekrutieren und den Gegner an der Stadt erwarten. Im allerschlimmsten Fall müssen die Wochsoldaten auf Stadtebene mit anpacken.

Ohne Geld geht nichts

Eine Erhöhung der Steuerrate am Anfang vermeiden, da es sonst leicht zu Aufständen kommt. Hat die Einwohnerzahl etwa 2000 erreicht, erhöht man die Steu-

er auf sechs Prozent. Sofort wieder zurückgehen, falls die Wohnhäuser schrumpfen oder aus unerfindlichen Gründen zu wachsen aufhören. Sie sollen grundsätzlich etwa das Dreifache der Wartungskosten durch Steuern einnehmen. Scheinen die Einnahmen trotz hoher Einwohnerzahl zu gering zu sein, müssen neue Foren gebaut bzw. besser platziert werden. Dabei ist zu beachten, daß der Stadtschatz in den Tempeln gelagert und von den Präktoren bewacht wird – von beiden Gebäudetypen sollten also genügend vorhanden sein.

Eine optimale Stadt hat etwa sechs- bis siebenausend

Einwohner und bringt jährlich um die 8000 Dinar ein – brutto, versteht sich. So können Sie sich ohne schlechtes Gewissen ein monatliches Gehalt von bis zu 400 Dinaren zugestehen. Mit dem immer größer werdenden Privatvermögen kann man sich dauerhaft mit dem Imperator gutstellen – oder wollen Sie etwa eine riesige Privatsteuerberappung? Laßt man dem Kaiser vierteljährlich



Im späteren Spielverlauf wird die gesamte Provinz mit einer Mauer umgeben.



Zu Beginn schnell und effizient Wohngebäuden hachziehen – Steuerzahler müssen her!

250 Dinare zukommen, senkt er Jahr für Jahr die Steuern. Eigentlich dumm von ihm: Wer unsere Tips beachtet, wird immer weiter im Rang aufsteigen und schließlich selbst zum Imperator werden... (la)



Nicht schön, aber ertragreich: ein Arbeiterviertel.

MEDIA WORLD

WE MAKE EROTICAMENT



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



an einem jungen Fotomodell auf



ge Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu streifen (Wird sie in der Zukunft erscheinen? Wir wissen es nicht!)



Virtual Reality in größter Quantität und Vollkommoden. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Games werden Sie bei Stunden lesen.



MIT DEN WÖLFEN GEHEULT!

Es ist manchmal schon zum Heulen, wenn sich die Werwölfe so störrisch verhalten wie in Sierras Adventure. Damit Ihnen beim Heulen nicht die Puste ausgeht, sorgen wir mit unserer Komplettlösung für eine Verschnaufpause.

Nachdem er aufgestanden ist, durchsucht Gabriel seine Tasche und entnimmt ihr den Dolch, die zwei Briefe sowie seinen Geldbeutel. Die zwei Briefe von Übergrau (Gabriels Rechtsanwalt) und seiner Assistentin Grace liest er und schreibt eine Antwort an Grace. Die heutige Tageszeitung liest er flugs durch, schnappt sich die unter dem Spiegel hängenden Autoschlüssel und überfliegt anschließend die am Schrank haftende Nachricht von Frau Huber. Gabriel verläßt nun das Haus und geht in den Garten. Am Waldrand begutachtet er den dazwischenliegenden Boden und findet ein Büschel Tierhaare. Wenn Sie die Schlammputze neben dem Wassertrug näher untersuchen, entdecken Sie den Platenabdruck des Ungeheuers. Jetzt begibt sich Gabriel zum Schuppen links vom Bauernhaus und füllt dort etwas Gips (2x anklicken) in den Eimer. Mit letzterem läuft er zurück zur Schlammputze, wo er den Fußabdruck ausgießt und nach der Zwischensequenz einsteckt. Nachdem Gabriel mit den Schlüsseln das Auto angelassen hat, fährt er zum Polizeirevier am Prinzregentenplatz. Dort redet Gabriel mit dem Palzisten, welcher ihn jedoch abweist, woraufhin er zum Zoo weiterfährt. Nach seiner Ankunft, liest er zuerst das Schild über die Wölfe und klickt diese dann dreimal an. Thomas, den Wärtler, fragen Sie über alle Sachverhalte aus und suchen danach die Zooverwaltung auf. Klingmann wird eben-

falls mit Fragen gelächelt, wonach sich Gabriel im Büro umsieht und ein auf dem Schreibtisch liegendes Walkie-Talkie entdeckt. Der nächste Stap ist der Marienplatz. Nachdem sich Gabriel umgesehen hat, verläßt er das Bild nach Westen. Nachdem er die Weißwurstverkäuferin kurz angesprochen hat, betritt er die Passage nebenan, in welcher Übergrau seine Kanzlei hat. In dessen Büro fragt Gabriel den Anwalt aus und zeigt ihm die am Waldrand aufgestöberte Haarprobe. Übergrau empfiehlt die naheliegende Universität zur genaueren Untersuchung der Haare. Man verläßt nun das Büro und schlendert, wieder draußen, nach Osten an den Straßenmusikanten vorbei und gelangt zur Dienerstraße. Hier gibt Gabriel bei der Post auf der gegenüberliegenden Straßenseite den Brief an Grace ab und fährt via U-Bahn zur Universität. Michael, den hiesigen Angestellten, läßt Gabriel die Haarprobe und den Gipsabdruck untersuchen. Beide Ergebnisse weisen auf einen ungewöhnlichen Wolf hin. Um diese Informationen reicher, fährt Knight nun zum Haus der Hubers zurück. In seinem Zimmer fügt (splice tape) Gabriel mit seinem Kassettenrecorder und Klingmanns Band folgende Nachricht zusammen: »THOMAS? HERR DR. KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT.«

Hierbei muß beachtet werden, daß Klingmanns Tape in Recorder A und ein leeres Tape in Recorder B eingelegt ist. Durch einfaches Anklicken der einzelnen Silben kann so obige Nachricht zusammengeschnitten werden. Mit dem Band im Gepäck, begibt sich Gabriel in den Münchner Zoo zurück. Als er nun Klingmanns Büro betritt, bemerkt er, daß dieser glücklicherweise gerade abwesend ist. Mit etwas Geschick kann der Held nun Thomas über das Walkie Talkie die zusammengeschnittene Nachricht vorspielen. Wenn Gabriel nun noch Klingmanns Mantel durchsucht und darin einen Jagdschein findet, platzt dieser herein und wirft ihn hochkant hinaus. Thomas läßt Gabriel nun ins Walfgehege, wo dieser durch Streicheln eines Wolfes einige Haare mitnehmen kann. Diese läßt er in der Universität gleich von Michael

untersuchen. Sie sind nicht identisch mit den Haaren vom Waldrand; die Zoowölfe können somit aus der Verdächtigenliste gestrichen werden. Beim Verabschieden gibt Michael noch einen Analysebericht mit auf den Weg. Jetzt sieht Gabriel sich die Rückseite von Klingmanns Jagdschein genauer an. Die dort in Spiegelschrift lesbaren Buchstaben entziffert Gabriel am Spiegel in der Huber Farm und erhält die Adresse der Königlich Bayerischen Hofjagdloge in der Dienerstraße 54. Bei Übergrau erfragt er etwas über den Jagdschein und die Loge. Also huscht der Schattenjäger an der Post vorbei und im folgenden Bild zu dem auf der anderen Straßenseite befindlichen Club. Nachdem er eingetreten ist, wird er von einem Angestellten angesprochen. Gabriel teilt ihm mit, daß er dem Club beitreten will, worauf der schraffe Typ bemerkt, daß nur Angehörige hoher Adelsgeschlechter Mitglied werden können. Außerdem will er Dokumente sehen (natfalls die Loge zweimal betreten). Da Gabriel diese Papiere noch nicht hat, sucht er Übergrau ein zweites Mal auf und spricht ihn darauf an. Nachdem Gabriel die Ausweise erhalten hat, verabschiedet er sich und kehrt zum Club zurück, wo er nach dem Vorzeigen seiner Ritterpapiere vom Gründer des Clubs, Baron van Glower, eingeladen wird.

Kapitel 2

Nun übernimmt der Spieler die Rolle von Gabriels Assistentin Grace Nakimura, die nach Rittersberg gereist ist, um dort ebenfalls Nachforschungen über Werwölfe vorzunehmen. Sie beginnen in Gabriels Schlafzimmern. Beim Versuch, die Tür zur Bibliothek (Bild nach unten verlassen) zu öffnen, bemerkt man, daß diese abgeschlossen ist. Grace verläßt das Schlafzimmer und fragt im Empfangsraum Garde über alle Themen aus. Jetzt kann das Schloß verlassen werden. Draußen schaut sie sich Gabriels Auto an und steigt anschließend links den Berg zur Stadt hinab. Rechts neben der dazwischen Kirche wachsen einige Blumen, die aber noch nicht blühen. Man betritt das Gasthaus »Goldener Löwe« und fragt Werner Huber, den besonders Aufmerksamen schon aus dem Intro kennen, aus. Danach betrachtet Grace die drei in der Stube hängenden Bilder von Ludwig II. genauer und verläßt anschließend die Wirtstube. Zwei Häuser weiter klopft man beim Rathaus an, wo Bürgermeister Hober-



Mit diesem Platenabdruck nehmen Gabriels erste Recherchen ihren Lauf.

mas ist, ihn befragt Grace über die Stichpunkte »Himself«, »Rittersberg« und »This Building« sowie »Trial Records«. In der Kirche läuft man zum Altar und geht zur Schattenjäger-Grabstätte. Auf dem Grab von Wolfgang Ritter (welcher sich im ersten Teil bekanntlich das Herz herausriß, um Gabriel zu retten) betrachtet Grace das silberne Herz genauer. Beim Hinausgehen versucht sie noch kurz, mit dem Florer ins Gespräch zu kommen. Wieder im Schloß, spricht sie Gerde auf die Autoschlüssel an, die diese aber nicht rausdrücken will. Grace steigt nun die Treppen wieder ins Schlafzimmer hinauf. Der Handwerker ist inzwischen gegangen, hat aber seinen Werkzeugkasten am Kamin stehen lassen, ein Schraubenzieher befindet sich darin. Mit diesem stochert Grace kurz im kleinen Loch am Kamin, worauf ein Klicken ertönt. Wenn Sie nun den Schrank öffnen, finden Sie einen Zugang zu den Geheimgängen des Schlosses. Der nördliche Weg führt in den Schlaßgarten, der östliche in Gerdes Schlafzimmer. In Gerdes Raum betrachtet Grace Wolffangs Bild auf dem Tisch genauer. Als sie wieder in den Geheimgang zurücksteigen will, bemerkt sie einen im Schrank hängenden Schlüssel, den sie einsteckt. Danach schaut sich Grace noch kurz die Rosen im Schlaßgarten an, bevor sie wieder in Gabriels Schlafzimmer zurückkehrt. Mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen Sie die Bibliothekstür und sehen sich genauer um. Im mittleren Regal findet man ein »Lyconthrape« Buch mit einem Brief an König Ludwig II. Die überraschend auftauchende Gerde wird mit einer schärfen Bemerkung abgewiesen. Grace liest nun das Buch sowie den Brief und stößt anschließend im rechten Regal herum, wobei sie ein Tagebuch von Victor Ritter findet. Eine zweite Durchsichtung bringt auch Christian Ritters Tagebuch zum Vorschein. Beide Tagebücher werden durchgeschmökert. Am Schreibtisch liest sich Grace Gabriels Notizen (links) durch und ruft mit Hilfe der Yale University Visitenkarte Professor Barclay an. Nachdem sie diesen um einige Nachforschungen gebeten hat, verläßt sie die Bibliothek und begibt sich ein zweites Mal in die Stadt. Im »Goldenen Löwen« fragen Sie Werner noch kurz über Ludwig II. aus und klopfen danach ein weiteres Mal am Rathaus an. Wieder einmal gilt es, den Gesprächspartner über alle gegebenen Themen auszufragen. Anschließend führt Habermas Mrs. Nakamura in den städtischen Kerker, in dem damals der Werwolf gefangen gehalten wurde. Sie schaut das Bett, die Kratzter am Fenster und die Kirche näher an. Anschließend klickt man in einem weiteren Gespräch mit dem Bürgermeister den Stichpunkt »Church Records« an, worauf Grace mit einer Nachricht zum Pfarrer Getz gesichert wird. Hat dieser den Zettel erhalten, gibt er ihr das Church File, das Sie Habermas bringt. Dieser beantwortet jetzt alle

Fragen um die letzten Tage des Werwolves. Wieder im Schloß, hat Grace nun alle Hinweise beisammen, um ein Paket für Gabriel fertigzumachen (in der Bibliothek Schreibmaschine benutzen). Das noch nicht adressierte Päckchen zeigt Grace Gerde im Erdgeschoß, welche die Adresse von Übergrau verrät. Bleibt nun noch, das Päckchen bei der städtischen Post (zwischen Rathaus und Gaststätte) abzugeben (klingeln) und frankieren zu lassen (Geldbeutel auf Angestellte benutzen). Nachdem Sie noch Bekanntschaft mit der fetten Frau Smith und deren Mann gemacht haben, ist auch dieses Kapitel abgeschlossen.

Kapitel 3

Gähnend liest sich Gabriel an diesem Morgen die Zeitung durch und erfährt dabei von einem weiteren Walfsmord, der letzte Nacht in der Dienersstraße passiert ist. Wie immer benutzt Knight die Schlüssel mit dem Auto und fährt umgehend zum Marienplatz. Zuerst sucht er dort Übergrau auf und erhält von ihm Groces Päckchen, welches er sogleich öffnet. Nachdem er den Brief durchgelesen hat, überfliegt Gabriel das »Lyconthrape« Buch und spricht danach mit Übergrau über Ludwig II. und den Black Wolf. Man verläßt nun das Büro und kauft im Uhrengeschäft (großes Bild) eine Kuckucksuhr (im Laden linke Uhr auf Theke anklicken und anschließend bezahlen). Danach sucht Gabriel die Dienersstraße auf, wo er zwei Bildschirme weiter nördlich den Tatort erreicht. Hier sieht der Schattenjäger den Kommissar hinter der Absperrung. Verzweifelt versucht Gabriel, auf sich aufmerksam zu machen (Leber zweimal anklicken, Analyse Report auf Leber benutzen), doch vergeblich. Da bemerkt er das Kameratenn, mit dessen Hilfe er die Menschenmenge auf sich lenkt. In der folgenden Zwischensequenz reißt Leber den Helden von der Kamera weg und schickt ihn mit der Bemerkung, man könne später auf dem Polizeirevier miteinander sprechen, von dannen. Gabriel betritt den danebenliegenden Jagdclub und befragt hier den Angestellten (Xavier) über den Club, die Mitglieder und den Schwarzen Wolf aus. Er betritt den Clubraum und betrachtet dort den hinteren Gang genauer. Gabriel stößt hier auf zwei Türen. Die hintere führt nach draußen, die linke ist abgeschlossen (muß nachgeprüft werden). Nun verstecken Sie die Kuckucksuhr



Im Tierpark fühlt sich der Held unwiderstehlich von den Wölfen angezogen.



Gabriel stattet Baran Glower einen Besuch ab.

hinter der Pflanze und begeben sich schleunigst zurück in die Empfangshalle. Als der Kuckuck anfängt, zu klopfen, hört es sich so an, als stünde jemand an der Hintertür; Grund genug für Xavier, nachzuschauen. Währenddessen stibitzt Gabriel den Schlüsselbund aus seinem Pult und geht zurück in den Clubraum. Hier schließt er die Tür im Gang auf und legt die Schlüssel auf dieselbe Weise zurück, wie er sie geholt hat (Kuckucksuhr). Danach kann er den geheimnisvollen Raum betreten. Er untersucht die Tierköpfe, die Fotos an der Wand und das Buch auf dem Tisch. Da überrascht ihn van Zell und schickt ihn nach oben, wo Gabriel diesen zuerst über den Black Wolf, dann über alle anderen Stichpunkte ausfragt. Nun kann Knight den Club verlassen und Leber im Polizeirevier ausbuchen. Den Kommissar fragt man extrem ausführlich über alles aus. Danach betrachtet Gabriel die Karte an der hinteren Wand genauer. Er begutachtet die roten Punkte auf der Karte und den danebenhängenden Zettel mit Karl Grossbergs Adresse (Grossberg ist das heutige Opfer). Dessen Telefonnummer schreibt Gabriel mit dem Notizbuch ab und begibt sich anschließend zurück zur Huber Farm. Hier schreibt er Groce einen weiteren Brief und ruft anschließend Grossbergs Familie mit Hilfe der Notiz an. Wenn Gabriel Baran von Glowers Visitenkarte näher betrachtet, erscheint dessen Adresse auf der Münch-

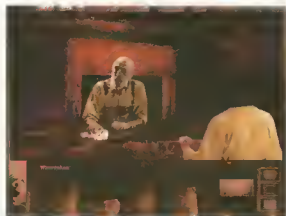
Grace darf sich auch in der Gruft der Familie Ritter nicht gruseln.

ner Karte. Nach einmal kurz in den Spiegel geschaut und ab geht die Post nach Parlach. Hier wird nur kurz der Baran über sämtliche Themen ausgefragt und die Inca Maske am hinteren Regal bewundert.

Nächste Haltestelle: Marienplatz. Übergau erhält nun den Auftrag, Nachforschungen über die vermissten Personen anzustellen. Der Brief an Grace kommt zur Post. Im Club trifft der Held auf den bereits anwesenden Anwalt Preiss. Nach einer ausführlichen Unterhaltung mit ihm treffen auch die anderen Clubmitglieder ein. Nun steht der Schattenjäger alleine da. Am Kamin tuscheln Klingmann und von Zell miteinander. Sobald sich Gabriel diesen nähert, unterbrechen sie ihre Konversation. Wählen Sie nun die Aussage »Just wanted to grab a magazine« und nehmen sich den »Spiegel« vom Tisch. Gabriel versteckt nun seinen Kassettenrecorder darin, legt die Zeitschrift zurück an ihren Platz und nimmt so die Unterhaltung der beiden auf. Jetzt spricht er Van Aigner und Hanemann an der Bar an und fragt beide aus. Mit der Ankündigung, daß am nächsten Tag ein Jagdausflug in den Bayerischen Wald stattfindet, ist auch dieses Kapitel abgeschlossen.

Kapitel 4

In der Bücherei findet Grace im linken Regal ein Buch über Ludwig II.. Letzteres wird durchgelesen; danach begibt sie sich ins Edgesschloß. Zu ihrer Überraschung ist Gerde nicht anwesend. In der Stadt betritt sie den »Goldenen Löwen« und horcht dort die Smiths aus.



Auch im bayrischen Gasthaus gibt es wertvolle Infos über Werwölfe.



Ein Blick ins Wahnfriedmuseum.

Werner Huber an der Bar befragt Grace nochmals über Gabriels Fall. An der Post wird Gabriels Brief abgeholt und anschließend durchgelesen. In der Kirche finden Sie Gerde an Wallgangs Grab vor (Gerde anklicken!). Um sie zu trösten, gehen Sie zurück zum Schloß, steigen in den Geheimgang und pflücken im Schlafgarten einen Strauß Rosen. Diesen bringen Sie Gerde, schließlich hatte diese nicht, wie angenommen, ein Verhältnis mit Gabriel, sondern mit Wolfgang. Zum Dank erhält Grace die Autarkie. Mit dem Wagen fährt Mrs. Nakamura zum Ludwigsmuseum. Hier kauft sie bei der oberbayerischen Kassiererin eine Karte und schaut sich im Museum wirklich jede (!!!) Einzelheit näher an. Am Eingang werden die sechs Bilder und die vier Briefe näher begutachtet. Außerdem müssen immer die Plaketten unter den Bildern und Sehenswürdigkeiten mit untersucht werden. Grace verläßt die Szene nach hinten links. Hier betrachtet sie an der rechten Wand die Auszüge aus Ludwigs Tagebuch genauer. Das Bild mit Richard Wagner links daneben, Ludwigs Umhang, das große Gemälde, die darunterliegenden Abzeichen und das gegenüberliegende Board untersucht sie ebenfalls. Jetzt begibt sie sich in den hinteren rechten Teil des Museums, wo die »letzten Tage« Artikel, das große Schneegemälde, das Board darunter, der »Wahrheit« Artikel, sowie Ludwigs Todesmaske näher angesehen werden. Die Kassiererin wird über die »Neue Wagner Oper« (Antwort 3) befragt, woraufhin Grace die Adresse des Wagner Museums in Bayreuth erhält. Außerdem erkundigt sich Grace nach bei der Angestellten über das Tagebuch (Antwort 2). Jetzt fährt die Schattenjäger-Assistentin nach Neuschwanstein. Hier ist es abermals außerordentlich wichtig, jede Kleinigkeit im Schloß anzuschauen und in jedem Raum und bei jeder Großaufnahme (am Besten mehrmals) das Tour Tape laufen zu lassen.

Ist Neuschwanstein von oben bis unten abgegrast, fährt Grace zurück nach Rittersberg. Im Schloß erzählt Gerde von einem Anruf von Professor Barclay. Ihn ruft Grace sofort zurück (Barclays Karte auf Telefon benutzen). Barclay gibt ihr die Telefonnummer von einem gewissen Harm Dallmeier. Letzteren will Grace am Stomberger See treffen. Sie fährt dort hin, untersucht Ludwigs Grab genauer und fragt den zu spät eintreffenden Dallmeier über alles aus. Zurück in Rittersberg läuft sie zum »Goldenen Löwen« und läßt



von Werner die Smiths nach unten rufen. Ihnen erzählt Grace von ihrem Ludwig Traum. Im Schloß befragen Sie Gerde nach »Gabriel« und »Special Permits«. In der Bibliothek ruft Grace den Verlag des Ludwig Buches (Buch auf Telefon) an, welcher die Telefonnummer des Autors preisgibt (Notiz auf Telefon). Diesen ruft Mrs. Nakamura ebenfalls an, doch der Sohn des Autors erweist sich vorerst als stur und legt nach einigen Worten wieder auf. Grace schreibt Gabriel noch einen Brief und geht wieder ins Dorf. Den Brief gibt sie wie üblich bei der Post ab. Neben der Kirche sind inzwischen die Lilien aufgegangen, von der uns der Pfarrer eine schenkt. Jetzt geht es wieder zum Stomberger See, wo man den Strand näher betrachtet und die Lilie ins Wasser wirft. Nach der kurzen Erscheinung von Ludwig II. fährt Grace zum Wagner Museum. Georg, der Aufseher, läßt sie etwas herunterstern. Sie sieht sich wie gewohnt alles (inklusive Plaketten) an und spricht anschließend mit Georg. Nachdem dieser befragt ist, untersucht Grace das eingeschlossene Buch links auf der Theke genauer. Wieder in Rittersberg angekommen, holt sie bei der Post ein Fax ab: Der Sohn des Ludwig Autors hat uns das komplette englisch übersetzte Exemplar durchgefakt. Damit in der Tasche fährt Grace zurück zum Wagner Museum, gibt Georg dort das Manuskript – und beendet so das 4. Kapitel.

Kapitel 5

An diesem Tag sollten Sie sich als erstes den Kassettenrecorder aus dem Club (Sie wissen doch noch: Der Trick mit dem Magazin!) zurückholen. Mit der äußerst gefragten Kasette in der Tasche gehen Sie nun zu Übergau. Bevor Sie Übergau das Band zeigen, fragen Sie ihn erneut über die »Missing Persons« aus. Um einige Informationen reicher, läßt man sich dann den Kassetteninhalt übersetzen (»Von Zell« Band auf Übergau benutzen). Gabriel verläßt jetzt die Anwaltskanzlei wieder, kauft am Stand an der Ecke ein Bündel Weißwürste und begibt sich schleunigst zum Prinzregentenplatz, wo der Kommissor über die Stichpunkte »Case Status« und »Grassbergs Account Books« ausführlich antwortet. Anschließend spielt ihm

Gabriel ebenfalls die Beweiskassette vor, um Leber davon zu überzeugen, Grossbergs Akten »vorzuzeigen«. Während Leber etwas Kaffee holt, untersucht Knight die Akte näher und reißt die Import/Export Seite aus dem Buch heraus. Keine Sekunde später betritt Leber den Raum wieder. Nach Verlassen der Polizeistation, geht es weiter nach Buchenau. Der hiesige Besitzer läßt Gabriel erst ein, wenn dieser ihm Grossbergs Schulden (sotte 14.000 Mark) zurückzahlt. Da Gabriel nicht soviel Geld bei sich hat, fährt er zurück zum Marienplatz und bittet dort Übergrau, das Geld vom ritterschen Bankkonto abzuheben. Wenig später stecken die 14.000 Taler in Knights Hosentasche und der Held kann damit Dam, den Tierhändler in Buchenau, bezahlen. Letzterer erweist sich schließlich als überaus freundlich und läßt Gabriel sogleich in seine »Gemächer« ein. Gabriel fragt den Händler wie gehabst aus und schaut in den Käfig in der hinteren rechten Ecke, in dem laut vorherigem Gespräch die Zaowölfe gewesen sein sollen. Jetzt befindet sich dort allerdings ein ausgewachsener Tiger, was Gabriel bei einer Untersuchung des Strohs beinahe zu spüren bekommt. Den nun sichtbaren Tiger besänftigt er mit den vorhin erstandenen Weißwürsten und kann sich anschließend die im Heu liegenden Schilder der beiden Wölfe krollen. Nun fahren Sie zurück zum Marienplatz, wo in der Dienstraße 54 bereits alle Clubmitglieder versammelt und bereit

zur Jagd sind. Gerade erst im Forsthaus einquartiert, verläßt Gabriel sein Zimmer und klopft am gegenüberliegenden Zimmer an, wo er aus Preiss Schrank ein Seil stibitzt. Dann öffnet er das Fenster, schaut nach unten und benutzt das Seil auf das Vordach. Nun hangelt sich der Schattenjäger zum zweiten Fenster hinüber, öffnet dort angekommen letzteres und springt in Von Zells Apartment hinein. Hier betritt er das Bad und untersucht den Teppich genauer. Wenn er diesen beiseite schiebt, entdeckt er einen matschigen Fußabdruck. Von der Badübersicht aus wendet sich Knight nach rechts und entdeckt auf Von Zells Nachttisch dessen Tagebuch, welches er öffnet und die darin steckende Notiz entnimmt. Auf die gleiche Weise, wie er gekommen ist, verschwindet Gabriel wieder und gelangt durch Preiss Gemächer wieder auf den Flur hinaus. Nun betritt er das zweite Zimmer auf der linken Seite, in dem er Von Aigner in der Badewanne erwischt. Den stört Gabriels Anwesenheit nicht und er kann ihn getrost befragen. Ist dies geschehen, verläßt er das Zimmer und geht in den Raum rechts davon (Klingmanns Zimmer). Der Doktor will jedoch nicht gestört werden. Nach einem äußerst aufschlußreichen Gespräch huscht der Schattenjäger noch schnell bei Von Glower vorbei (das Zimmer gegenüber) und begibt sich danach ins Erdgeschöß. Hier wird flugs mit Von Aigner geredet (vor allem über Klingmann!). Danach begibt sich Gabriel aber-

mals in Klingmanns Zimmer und zeigt dem Doktor die Tiermarken, was den Guten sogleich umstimmt und ersich äußerst kooperativ zeigt. Im Erdgeschöß nimmt Gabriel nun die Laternen aus dem Schrank und die Streichhölzer vom inzwischen brennenden Kamin. Dann verläßt er die Hütte und stiefelt zum Schuppen nebenan, wo er sich eine Heckenschere von der Wand schnappt (2mal anklicken!). Nun geht es mit Hilfe der Karte zum Wolfsunterschlupf. Hier findet er den Pfotenabdruck eines Wolfes – oder besser gesagt: eines Wervalles im Matsch vor! Erinnern Sie sich noch an den Matschabdruck in Von Zells Badezimmer? Entschlossen nimmt Gabriel die Heckenschere (Fundort: Scheune) zur Hand und schneidet sich durch das folgende Dornendickicht, bis er eine Höhle erreicht. In die dringt er soweit vor, bis alles um ihn herum dunkel ist und er ein genüßliches Schnatzen vernimmt. Vorsichtig zündet Gabriel die Laternen an und leuchtet damit in die ihm zu Füßen liegende Grube hinab – der folgende Blick zu Werwolf von Zell bleibt dem Schriftsteller und Schattenjäger Gabriel Knight unvergessen. Geschockt rennt er so schnell wie möglich aus der Höhle und alarmiert anschließend, zurück beim Forsthaus, Baron von Glower, mit dem er in der folgenden Zwischensequenz um Mitternacht auf Werwolfjagd geht. Nachdem Von Glower verschwunden ist, zieht Gabriel seinen Talisman aus der Tasche und begibt sich auf eigene Faust auf Werwolfjagd.

Ihre eigene Druckerei für:



Franzis-Buch- & Software-Verlag
Postfach 11 49
85618 Feldkirchen

Franzis®

Nun müssen Sie schnellstmöglich die Schlucht (siehe Karte) aufsuchen. Sollte man auf dem Weg dorthin auf den Wolf treffen, wird dieser mit dem Talisman vertrieben. In der Schlucht angelangt, wird das Bild kurz verlassen und danach sofort wieder betreten. Nun dürfte der Schattenjäger (erneut) auf den Werwolf treffen, welcher ihn zwar anfällt, aber »nur« am Bein verletzt. Wie vorher im Buch gelesen, wird das Werwoldasein mittels Bf auf einen anderen Menschen übertragen. Nachdem von Glower hinzugekommen ist, kann Gabriel mit Hilfe dessen Gewehrs Von Zell den Garaus machen. Damit ist das Kapitel



Die Idylle dieser Hütte ist trügerisch.

zwar beendet, aber Hald Gabriel plagen in der kalten Nacht fürchterliche Schmerzen (von einer Vision von König Ludwig II. einmal ganz abgesehen). Im Eröffnungsvideo des 6. Kapitels sollen Sie gut aufpassen, was genau Ludwig die drei Schrittfallen versteckt.

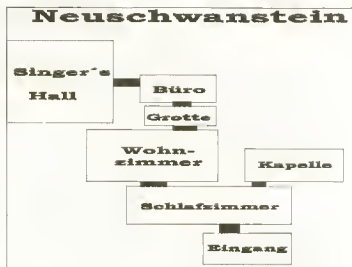
Kapitel 6

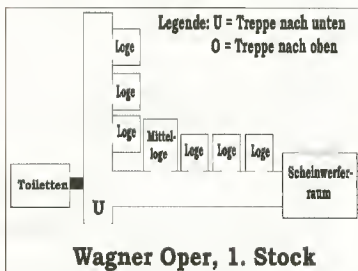
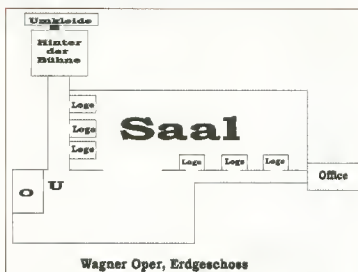
Nun liegt es an Grace, Gabriel zu retten. Im Kerker in Rittersberg redet man mit dem hebernden Gabriel und verläßt anschließend das Dungeon. Grace spricht im »Goldenen Löwen« ein weiteres Mal mit Frau Smith und fragt die Wahrsagerin über »Gabriel«, »Our Plan« und »Altötting« aus. Nachdem Sie sich nach ein Brötchen aus dem Körbchen auf dem Tisch selbstig haben, suchen Sie abermals Gabriels Schlafzimmer in Schloß Ritter auf. Dort hat Gerde einige Bettlaken abgelegt, von denen sich Grace eines einsteckt und danach zurück in den Kerker geht. Dort redet Grace nochmals mit Gabriel und lockt danach die Taube am Fenster mit einigen Brokrumen an. Mit Hilfe der Bettlaken wird das Gefieder flugs eingefangen und ins Inventar verfrachtet. Mit Gabriels Auto fahren Sie dann nach Altötting, wo die städtische Kirche aufgesucht wird. Draußen schauen wir die am Boden liegenden Krauze, die »Silver Bodyparts« (wichtig!) sowie den Zettel unten links an und betreten die Sakristei um die Ecke. Der taubstumme Mönch muß erst einmal angesprochen werden, worauf er Grace seine Karte gibt. In das Opferkischen auf dem Tisch kommt

etwas Geld und ein Weihwasserfläschchen wandert ins Inventar. Nun fahren Sie nach Neuschwanstein, wo Sie die drei Rallen wiederfinden müssen, die König Ludwig im Eröffnungsvideo versteckt hatte: Wagners letzte Oper. Im Schloß sucht Grace Ludwigs Wohnzimmer auf, genauer gesagt, den Abschnitt mit dem Schwan, und bemerkt eine Mutter mit deren Kind, welches unerlaubt auf einem der Stühle herumhopt. Um die Wache etwas abzulenken, schüttet Grace das Weihwasserfläschchen über dem Stuhl, auf welchem der Junge eben herumsprungen ist, aus, ruft die Wache herbei und erzählt ihr, daß der Junge vorher auf den Stuhl gepinkelt habe. Während die Wache aus dem Raum eilt, um ein Handtuch zu holen, geht Grace in Ludwigs Schlafzimmer, welches nun unbewacht ist und sie somit aus der Klappe zwischen den beiden Durchgängen die erste Schrittfalle herausnehmen kann. In der Grotte wartet Grace nun solange, bis die Wache aus dem Raum verschwunden ist und öffnet an der linken Wand ein weiteres Geheimversteck, dem sie das zweite Pergament entnimmt. In der Singers Hall die Raumsicht wechseln, indem Grace das Bild nach unten verläßt und die vorherin

gefangene Taube auf die linke Wand benutzt. Letztere veranstaltet ein kleines Durcheinander, das den Wächter in der Singers Hall ablenkt. Inzwischen schleichen Sie zum Standort der Wache und schieben die goldene Platte unter dem Gemälde beiseite. Haben Sie auch die letzte Rolle im Inventar, geht es zurück nach Rittersberg. Bei der Post traf ein Brief für Gabriel von Van Glower ein. Darin steht, daß er der sogenunwobene Schwarze Wolf ist. Außerdem ist der rittersche Talisman beigelegt. Statt den Brief aber an Gabriel weiterzuleiten, informiert Grace nach dem Durchlesen Mrs. Smith darüber. Zurück in Altötting sucht Grace erneut die Sakristei auf und gibt dem Mönch seine Karte wieder. Da der Rasenkranz nun beendet ist, bringt sie der Taubstumme in den Saal, kniet sich hin und spricht ein Gebet. Grace betet ebenfalls und begutachtet die Operschale am Altar, den Stuhl, die Urnen sowie die Marienstatue genauer. Im Vorraum des Saales werden die silbernen Opferungen betrachtet. In der Rittersberger Kirche schaut sich Grace abermals das Silberherz auf Wolfgangs Grab an und fragt anschließend Gerde, ob sie das Herz nicht haben könne. Mit dem Gedanken, daß es Wolfgang genauso

gesehen hätte, gibt ihr Gerde das Silberherz mit auf den Weg. Es wird im Altöttinger Kirchensaal in die Opferchale gelegt. Grace kniet sich ein zweites Mal vor die Mutter Gottes und hofft diesmal auf ein Wunder. Öffnet sie nun die rechte Tür, bläst ein eisiger Windhauch plötzlich sämtliche Kerzen aus. Es ist jetzt stockdunkel im Kirchensaal; Graces Chance, den Stuhl vor dem Schrank zu verücken und sich Ludwigs Urne (links unten im Regal) näher anzusehen. Sie holt sich das Stück Papier heraus und bringt es anschließend mitsamt den drei Operschritten zum Wagner Museum in Bayreuth. Zwei Monate später ist alles arrangiert; die Oper kann endlich beginnen. Bevor das große Spektakel jedoch endlich losgeht, muß Grace noch einige Dinge erledigen. Hierzu begeben Sie sich in das Office, wo die Checkliste, sowie das Opemglas vom Tisch und der Sitzplan von der Pinwand genommen werden. Nachdem Grace nochmals mit Gabriel gesprochen und ihm gut zugeredet hat, macht sie sich daran, Punkt 1 ihrer Checkliste zu erledigen: Die Kronleuchter im Opemsaal testen. Dort werkeln bereits zwei deutsche Handwerker an einer der Lampen (links oben). Mit ihnen gibt es einen kurzen Wortwechsel. Jetzt weist Sie den fleißigen Georg in der Bildmitte nach auf die bevorstehende Katastrophe hin und betrachtet danach den Kronleuchterplan im Inventar genauer. Sehen Sie nun die Großaufnahme des Bauplanes, klicken Sie das große X an. Gleiches geschieht auf dem Sitzplan mit der »Mittellage«. Dann nehmen Sie diese etwas näher unter die Lupe (1. Stock). In der »Mittellage« angelangt, betrachtet Grace die Sitze und stellt die überaus spitzenmäßige Qualität deren Polster fest. Automatisch reserviert man nun Von Glower und Kommissar Leber einen Platz in der Mittellage. Jetzt begibt sich Mrs. Nakimura hinter die Bühne und stiehlt sich dort den kurzen Strick (2x anklicken) von den hinteren »Pulleis«. Auf dem Weg dorthin sagt sie noch schnell dem Platzanweiser in der Empfangshalle wegen Von Glowers »spezieller Reservierung« Bescheid (Sitzplan auf Paul benutzen). Befindet sich der Strick im Inventar, steigt



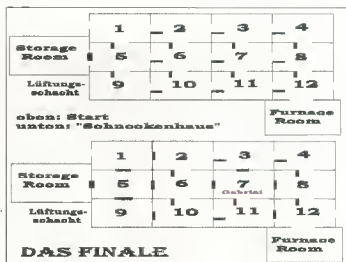


Grace über die rechte Treppe in den Opernkeller hinab, wo für Gabriel ein kleiner Unterschlupf gefunden werden muß. Zuerst läuft Grace ein Bild weiter nach Osten und nimmt dort einen Schlüssel aus dem Sicherungskasten an der hinteren Wand. Jetzt weiter in die südwestlich liegende Abstellkammer und dort ein »Privat« Schild auf einer Truhe finden. Dann benutzt man noch den eben gefundenen Schlüssel an der Tür, um zu sehen, ob sie abschließbar ist. Ganz im Südosten des Kellers (natfalls »Finale« Karte benutzen) befindet sich der »Furnace Room«. Grace öffnet hier die Ofenklappe und schippt etwas Kohle hinein. An den Kontrollen schaltet sie auf »Automatik« und legt danach den Hebel auf »high«, damit es Gabriel wärmer wird. In der Empfangshalle nimmt man sich ein Programmheft vom Tisch. Nun ist es an der Zeit, den Scheinwerfer im 1. Stock der Oper zu testen: Im auf der Karte eingezeichneten »Scheinwerferraum« schalten Sie den Scheinwerfer ein und richten das Licht genau auf die Mittelloge (Lenkstange am Werfer anklicken). Im Office verfrachten Sie Gabriel anschließend in den Keller, wo Ihnen der Partner noch einige Schimpfwörter an den Kopf wirft. Wieder im Erdgeschoß, begeben Sie sich erneut in das Büro und ziehen das Opernkleid an. Letztendlich begibt sich Grace in den Scheinwerferraum und sieht durch die

den »pullies« stiehlt sich Knight das Klebeband (Zn anklicken) und betritt anschließend die Umkleidekabine. Wie Sie sicher schon vermutet haben, wird sich die von Wagner geschriebene Oper nun auf moderne Weise real abspielen. Gabriel schnappt sich das Engelhortkostüm von der Stange und zieht es an (Kostüm auf Gabriel benutzen). Achtung: Gleich muß alles unglaublich schnell vor sich gehen, da Gabriel sonst im Umkleideraum ertappt und somit verhaftet wird. Als Sie sich am Spiegel etwas schminken wollen, hören Sie, wie der erste Akt inzwischen endet und sich der richtige Engelhart-Darsteller wieder seiner Kabine nähert. Schnell greift sich Gabriel die Schminke und schminkt damit den Spiegel zu, damit sein folgender Plan erfolgreich in die Tat umgesetzt werden kann. Nun versteckt er sich hinter dem Paravent und wartet, bis sich der Schauspieler am (wenn auch leicht beschmutzten) Spiegel schminkt. Jetzt schleicht sich Knight von hinten an den Guten heran und knebelt ihn mit dem Klebe-

band (Klebeband auf Schauspieler benutzen). Die riesige und lang angekündigte Oper findet in der folgenden Zwischensequenz statt, wobei sich Von Glower und Gabriel in Werwölfe verwandeln. Als Von Glower in Richtung Keller hetzt, wählt Gabriel jedoch den kürzeren Weg. Im folgenden Abschnitt müssen Von Glower (Start: Raum 12) erst die beiden westlichen Ausgänge (Lüftungsschacht und Gabriels Eingang (Raum 1)) versperrt werden, damit der »Black Wolf« beliebig im Kellerlabyrinth umhergehetzt werden kann. Um dies möglich zu machen, müssen elitiche Türen geschlossen werden. Am unteren Teil einer Kellertür befindet sich ein Schiebeschloß, mit dem Sie problemlos die Türen verriegeln können. Mit der »Smell« Funktion kann man übrigens den momentanen Standpunkt des Gegners orten. Dieser sollte sich immer im rechten Teil des Labyrinths aufhalten. Letztendlich Ziel ist es, diesen über Raum 12 in den »Furnace Room« zu locken. Hier eine der Lösungsmöglichkeiten:

Gabriel rennt zuerst nach Süden und schließt im Raum 9 ankommen, die nördliche Tür. In Raum 10 wird das westliche Türchen geschlossen. Danach hetzt er zum Startpunkt zurück undriegelt dort die östliche und die südliche Tür ab. Nachdem er in Zimmer Nr. 6 die linke Tür ebenfalls geschlossen hat, löst er in Raum 7 und danach in Zimmer 8 jeweils den westlichen Riegel. Wurde schließlich in Zimmer 7 letztlich der nördliche Durchgang ebenfalls versperrt, dürfen wir nun eine Art Schneckenhaus gebaut haben, durch welches wir Von Glower direkt in den Furnace Room jagen können (siehe Bild). Während sich dort beide Wölfe ankurnen, betreten Leber und auch Grace den Raum. Gabriel gibt Grace sofort das Zeichen, die Ofenluke zu öffnen (Vorsicht! Rollentausch!). Danach gibt sie das Kommando wieder an Gabriel weiter. Dieser wartet solange, bis der Wolf auf Leber los springen will und stößt den Schwarzen Wolf (sofort anklicken) im entscheidenden Moment in die lodenden Flammen. Werwolf Gabriel Knight gibt daraufhin Fersengeld und darf hoffentlich bald in einem neuen Schatzenjägerabenteuer die Hauptrolle spielen. (ms)



KLEIN & FEIN



Alle fahren die Bullet – mit unseren Cheats kein Problem.

Blеifuss

Die nützliche Codes zu Graffiti's Rennspiel »Blеifuss« stammen von Wolfgang Bolcar. Tippen Sie diese während der Eingabe des Spielernamens, der Strecken- bzw. Wagniswahl ein und achten außerdem auf möglicherweise vertauschte »Z« und »Y«.

Code	Wirkung
vteio	Alle 6 Strecken unwählbar
tazor	Die Bullet ist verfügbar
monty	Die Hüthen verwandeln sich in Kegel
joint	Die Hüthen werden Geister
oburn	Alle Fahrer steuern die Bullet
clack	Die Uhr wird angehalten
inver	Die Kurse werden rückwärts gefahren
mirra	Zeigt die Kurse spielfähig
updown	Dreht das Bild um 180 Grad

Duke Nukem 3D

Sollten Sie trotz unserer Karten und Tips zu den ersten drei Levels von »Duke Nukem 3D« Probleme mit den Außenrischen haben, geben Sie einfach folgende Cheats ein, die Jürgen Meier herausfand. Vor jedem Code tippen Sie »DN« und dann folgendes (Achtung: »Z« und »Y« könnten vertauscht sein!):

Code	Wirkung
cornholio	God-Mode
stuf	Alle Waffen
items	Alle Gegenstände
hyper	Stereoid
cashman	Duke wirft Geld, wenn Sie auf »Space« drücken
rate	Zeigt die Frame-Rate Ihres Systems an
scotxy	Sprung in Episode x, Level y

The Terminator: Future Shock

Den Terminatoren rücken Sie in Bethesda's 3D-Actionspiel mit folgenden Tricks auf den Stahlpelz, wie ebenfalls Niki Vogel herausfand. Drücken Sie zuerst »Alt+« und geben folgende Kombinationen ein:

turbo	Turbo-Modus
superzuzi	Stärkere Uzi
firepower	Alle Waffen
bandaid	Neue Munition
nextmission	Nächste Mission
icantsee	Spielfeld-Bildschirm

Battle Beast

Für etwas Abwechslung im fieschen Kräftemessen von »Battle Beast« sorgen die Cheats von Niki Vogel, die Sie während des Spiels einhacken müssen.

Code	Wirkung
linfo	Drei Komplizen
eatlee	Morphing aus
erhyth	Schwächt den Endgegner
oafreolo	Öffnet alle Bonusräume
ehrtr	Autofly in den Bonusräumen

Earthworm Jim (Win95)

Niki Vogel hat ein wenig in Activision's »Earthworm Jim« herumgestöbert und folgende Cheats gefunden, die Sie einfach während des Spiels eingeben (und wieder auf »Z« und »Y« achten):

Code	Wirkung
hatman	Jim wird ein Strichmännchen
iddqd	Zeigt einen Bildschirm mit wilden Credits
ldkfta	Noch ein Foto mit Credits
itsawonderful	Ein Extraleben
onandonando	Unendlich lange spielen
slaughthouse	Die ersten 5 Level werden im Menü verändert
popquizthotshot	1.000 Patronen

Warhammer

Eine willkommene Hilfe im knallharten Strategiespiel »Warhammer« sind die magischen Gegenstände. Doch die wollen erst einmal gefunden werden. In der Mission »Protect Schnappleburg« finden Sie das »Sword of Might« zwischen den Bäumen im Nordosten der Aufstellungszone und westlich der Straße. Die »Dragon Blade« im Level »Capture Otta Hilt« liegt beim Schneemann hinter dem Haus in der nordöstlichen Ecke der Karte und das »Shield of Phtlas« in »Rescue Ilmorin« hinter den Bäumen am westlichen Rand des Spielfelds.

Das »Sword of Heroes« verbirgt sich im Friedhof neben der Kapelle im Nordosten des Levels »Slave Train«, während der »Potion of Strength« aus »Shattered Poth« nahe der Aufstellungszone in der nordöstlichen Ecke des Kliffs liegt. Das »Banner of Might« aus der Mission »Slave Assault« findet sich bei den Felsen nördlich der Aufstellungszone und im Level »Bandit Hideout« ruht die »Armour of Meteoric Iron« westlich des Camps bei den Bäumen. Das »Banner of Dread« finden Sie im Level »Extermination« in der rechten unteren Ecke des Schlachtfelds.

Rebel Assault 2

Offenbar waren einige Leser von den Cheats zu »Rebel Assault 2« in der letzten Ausgabe verwirrt.

Sie müssen die abgedruckten Namen wie »Vince Lee« oder »Rookie One« als Spielernamen eingeben (und nicht während des Spiels) um die Outtakes zu sehen! (fs)

Für Ihre tägliche Delphi-Praxis. In jeder Lösung, die Sie im Handbuch nicht finden werden. Beispielsweise: ● Wie Sie mit Ressourcen umgehen ● Wie Sie leistungs-fähige Datenbanken entwickeln ● Delphi und die „OWL“ ● Die besten Tips und Tricks zu Formularen u. v. m. Inkl. CD mit allen Beispielen, Working Model und vielen zusätzlichen Tools und Utilities.

Delphi Lösungen

Kosch, Andreas; 1995
ISBN 3-7723-5772-5
ÖS 578,-/SF 78,-/DM 78,-

Die neuesten Musterlösungen für erfolgreichste Profi-Programme. Auf CD-ROM: fertige und leicht portierbare Lösungen, komplett mit Quellcodes. Hier sehen Sie ein beispielhaftes Projekt und Modul, wie Sie komplexe Aufgaben anpacken und zu schnellen und effizienten Programmen kommen. ● Die Projekte: Viewer, Lexikon und Grafikprogramme ● Die Module: z.B. Datenbank-Bausteine, die Sie sofort in Ihre Programme einbinden können ● Tips und Tricks: Weniger Fehler bei Stueurelementen und Befehlen.

Visual Basic Lösungen

Haupt, Horst; 1995, 400 S.
ISBN 3-7723-7472-7
ÖS 694,-/SF 87,-/DM 89,-

PC PLAYER 4/96

211

Von Meistern und Sklaven

Ich wollte meinem Pentium 90 und mir etwas Gutes tun und habe mein in die Jahre gekommenes CD-Laufwerk mit Double-Speed gegen ein Teac-6fach-Laufwerk getauscht. Leider sind aber nun Programme, die permanent Grafik von CD laden, nicht mehr spielbar. Die Videos bei »The Need for Speed« haben zum Beispiel sekundenlange Aussetzer, Mega-Race läßt sich kaum mehr spielen, da während des Fahrens alle paar Sekunden die Grafik stoppt. Das CD-ROM habe ich als Slave am zweiten Eingang des E-IDE-Controllers angeschlossen, und die Festplatte ist als »HD is master – slave is present« gejumpert.

(Frank Metzke)

Hier liegt ein kleines Mißverständnis vor. An einem IDE-Controller mit zwei Anschlüssen existiert an jedem der beiden Kanäle ein Master- und ein Slave-Gerät. Gebautet werden kann dabei nur von einer Festplatte, die als Master am ersten Controller angeschlossen ist. Ein CD-ROM als einziges Gerät am zweiten Kanal muß ebenfalls als Master eingerichtet sein. Einige IDE-Laufwerke besitzen darüber hinaus nach einer Einstellung, die sie als einziges Gerät (etwa: »Drive Single«) an einem IDE-Controller kennzeichnet. Ist ein derartiger Jump nicht zu finden, muß ein einzelnes IDE-Gerät immer als Master betrieben werden. Außerdem ist zu beachten, daß der eventuell auf einer Soundkarte befindliche IDE-Port abgeschaltet werden muß. Mehr als zwei IDE-Kanäle sind ohne spezielle Controller in der PC-Architektur nicht vorgesehen.

Stromsparende Spiele

Wenn ich das Spiel Cybermage in VGA für 8 MByte installiere, spult das Spiel beim Starten das Intro ab. Wenn dieses beendet ist, und eigentlich der Titelschirm erscheinen sollte, zeigt mir mein 14-Zoll-Monitor von Smile nur nach einem schwarzen Bildschirm oder er schaltet sogar in den Stromsparmodus. Nur wenn ich die SVGA-Version für 16 MByte installiere, kann ich das Programm verwenden.

(Hanna Schattow)

Was hier passiert, ist eine Überlastung des Monitors durch eine zu hohe Bildwiederholfrequenz. Das merkt der kleine Smile, und schaltet sich vorsichtigerweise ab, da er sonst Schaden nehmen könnte. Einen kleinen Ausweg gibt es dabei, wenn die Grafikkarte über ein Programm wie VMODE in der Startdatei AUTOEXEC.BAT an den Monitor angepaßt wird – näheres ist im Handbuch zur Grafikkarte zu finden. Sind Monitor und Grafikkarte aneinander angepaßt, und ein Programm

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

fordert trotzdem hartnäckig einen Grafikmodus an, den der Monitor nicht verkraftet, so ist diese Software nur mit einem anderen Monitor zu verwenden – leider.

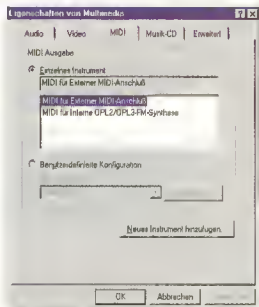
Schweigen im Windows-Wald

Im varletzten Jahr hatten Ihr Daughterboards als Zusätze für besseren MIDI-Sound vorgestellt (Test der neusten Boards in dieser Ausgabe, Anm. d. Red.), und ich habe mir daraufhin das Roland-Board für die Soundblaster 16 gekauft. Der Tip war gut und ich bin voll zufrieden. Jetzt unter Windows 95 wird dieses Board nicht mehr angesprochen und die MIDI-Stücke kommen unter der Soundblaster ja eher kläglich.

(Michael König)

Stimmt! Da Windows 95 das Vorhandensein eines Wavetable-Boards nicht erkennen kann, wird automatisch der OPL-Synthesizer auf der Soundblaster 16 aktiviert. Ein Daughterboard wird bei dieser Karte aber als »Externes MIDI-Gerät«

von Windows bezeichnet, und kann über den schon aus Windows 3.x bekannten MIDI-Mapper aktiviert werden. Er versteckt sich in Windows 95 unter dem Symbol »Multimedia« in der Systemsteuerung und wird nach einem Klick auf das Register »MIDI« sichtbar. Wenn dort, wie in der Abbildung zu sehen, der Eintrag »MIDI für Externen MIDI-Anschluß« angeklickt wird, erklingen die Wavetable-Sounds auch unter Windows 95. Nach ein



Ein Wavetable-Board, das auf dem Wavetable-Anschluß einer Soundblaster 16 steckt, wird unter Windows 95 als externes MIDI-Gerät bezeichnet. Ist der hier markierte Eintrag in der Systemsteuerung aktiviert, erklingen statt langweiligen OPL-Sounds auch die Wavetable-Klänge der Aufsteckkarte.

patibles Gerät erwarten. Dennoch ist dieser Eintrag des Treibers unter Windows funktional gleich mit einem MPU-401-Treiber.

Probleme mit Joystick-Kabeln

Um endlich NHL Hockey im tollen Zwei-Spieler-Modus zu spielen, habe ich mir ein Y-Kabel gekauft. Nach dem Anschließen mußte ich feststellen, daß sich das zweite Gamepad tot stellt.

(Alexander Zärner)

So manch alter Gameport unterstützt prinzipiell nur einen Jay-

DOS goes Internet

Jetzt ist sie da: Die beste DOS, die es je gab. Mit optimierter Gestaltung und so interessanten Themen wie noch nie:

Ab 13.3. im Handel!



Klick! Start zur CeBIT 96: Das neue DOS Internet Programm – interaktiv, aktuell. Mit News, Aktionen, Mailinglists und Download Angeboten. Alles über DIP lesen Sie im neuen Heft!

Titelthema: Tempo im Web!

1000 mal schneller im Internet: Breitbandkabel und Satellitenübertragung machens möglich.

SPECIAL: 3D-Power!

Die faszinierende Welt der 3-D Technologie: Perspektiven, Einsatz, Nutzen, die wichtigsten Soft- und Hardwarekomponenten sowie Tests von 3D-Grafikkarten.



DOS – besser denn je!



stick, was dem Handbuch zu entnehmen ist. Wenn definitiv zwei Geräte zugelassen sind, so muß außerdem das Y-Kabel alle Leitungen an beide Anschlüsse verteilen. Auch bei einem Gameport für zwei Sticks sind nur insgesamt Leitungen für vier Knöpfe vorhanden, was zudem bedingt, daß bei zwei Gamepads gleichzeitig zwei Knöpfe je Pad (jeweils A und B) verwendet werden können. Ob das Kabel und der Gameport geeignet sind, läßt sich mit dem den Gamepads beiliegenden Programm GravTest überprüfen, indem zuerst ein Pad an die Ausgänge des Y-Kabels angeschlossen wird, und danach beide. Scheitert der erste Versuch, liegt es am Kabel, treten beim zweiten Test Fehler auf, so unterstützt der Gameport nur ein Gerät.

Unauspackbares

Ich habe mir einen Pentium 100 zugelegt, vorher hatte ich einen 486 DX2/66. Ich wollte nun meine mit dem Programm ARJ eingepackten Daten von den Disketten wieder unpacken. Bei den meisten eingepackten Programmen bricht ARJ die Arbeit mit der Fehlermeldung »Korrumpierte Daten – CRC-Fehler« ab. Auf dem 486er eines Freundes lassen sich diese Daten aber korrekt unpacken. (Christian Ahrens)

Schuld ist hier höchstwahrscheinlich ein etwas verstelltes Diskettenlaufwerk. Um schnell wieder an die Daten zu kommen, sollte entweder das alte Laufwerk verwendet werden; manchmal hilft es aber schon, die Disketten mit einem Kopierprogramm auf der Maschine zu duplizieren, auf der sie zumindest gelesen werden können. Um wieder zu einem kompatiblen Diskettenlaufwerk zu kommen, empfiehlt sich im übrigen ein Neukauf, da kaum ein Händler die Ausrüstung hat, um verstellte Laufwerke wieder korrekt einzumessen, was abendreich teurer als ein neues Gerät wäre. Außerdem kann das BIOS des neuen PCs »überunt« sein. Wenn der ISA-Bus mit mehr als acht Megahertz betrieben wird, funktionieren bei einigen Boards die Diskettenlaufwerke nicht mehr. In dem Fall sollte man das Gerät zum Händler bringen, denn das ist ein typischer Fall für die Garantie.

Flimmerfenster mit Tseng

Ich besitze eine Grafikkarte mit dem Chip ET4000/W32i. Vor kurzem habe ich Windows 95 installiert, welches zu meiner vollsten Zufriedenheit läuft. Allerdings arbeitet mein Monitor nur auf 56 Hertz Wiederholfrequenz (starkes Flimmern, Anm. d. Red.). Andere Treiber und Utilities für meine Grafikkarte als die wenigen installierten von Win95 bekommen ich allerdings nirgendwo. (Duncan Rubinger)

Doch, sie liegen auf dem CD-ROM zu dieser Ausgabe im Verzeichnis PROGRAMM/TSENG. Das Utility VMODE.COM dient dabei zum Einstellen der Wiederholraten, und muß in der Datei AUTOEXEC.BAT aufgerufen werden. Die Dokumentation des Programms ist der Datei VMODE.DOC zu entnehmen, wichtig ist dabei, daß nur die maximale Wiederholfrequenz des Monitors angegeben wird. Sie findet sich unter »Technische Daten« in jedem Monitor-Handbuch. »Auch andere Grafikkarten benötigen ein Programm in der Datei AUTOEXEC.BAT. Zusätzlich sollte in der Systemsteuerung unter »Anzeige« der richtige Monitor ausgewählt sein.«



Mit dem Programm VMODE werden Grafikkarten mit Tseng-Chips an den Monitor angepaßt.

Magazin-Player mit 8 MByte

Seit Ausgabe 12/95 wurde die Bildqualität des Magazin-Players erheblich verbessert. Allerdings ist die Wiedergabe jetzt total unsynchron. Deshalb meine Frage: Muß ich mir jetzt einen Pentium sowie eine Grafikkarte mit Videobeschleunigung kaufen, oder reicht auch ein AMD DX4 mit 100 MHz und 8 MByte Hauptspeicher? (Ralf Schneider)

Sogar ein DX2/66 reicht aus. Der Knackpunkt an unserem neuen Video-Packverfahren (Indeo 4 von Intel) ist der Speicherbedarf. Zwar laufen die Videos auch mit 8 MByte ohne Tausatzesetzer, dann dürfen aber keinerlei Utilities, Netzwerktreiber oder virtuelle Desktops der Grafikkarte geladen sein. Auch die Reduzierung der Bildschirmauflösung auf 640 x 480 Punkte bringt mehr freien Speicher. Unter Windows 3.x müssen übrigens nicht einmal alle geladenen Programme in der Gruppe »Autostart« zu finden sein, sie können sich auch in der Datei WIN.INI hinter den Befehlen LOAD oder RUN verstecken. Wir haben die fertigen Videos auch auf 486ern mit 8 MByte getestet, und sie laufen akzeptabel, wenn keinerlei Hintergrundprogramme und nur die notwendigsten Treiber geladen werden. (nie)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik-Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
treff@pcplayer.mhs.campusserve.com

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusehen können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückschläge mit.



DMV-Franzios Verlag GmbH
Domacher Str. 3
85622 Feldkirchen
Tel.: 089 91 15 4-44
Fax: 089 91 15 1-03

EROTIK PUR

PLAYBOY

MPEG-Videos von PLAYBOY

Pamela Anderson The Best of	38,90
Anne Nicole Smith Playmate of '95	38,90
La Tia Jackson Gimp Privat	99,-
Playboy-Paket (3 CD-ROMs)	99,-
MPEG-Software New Motion	39,-

3D-Videos ohne MPEG (Dakt. Britle)
Vol. 1 - 3 je nur 28,90 - 3 CDs nur 78,90

Erotischer Preishändler (3 CDs)
Sexy Cover Girls Vol. 1 - 3 nur 29,-

*Jeder Bestellung ab 50,- DM
liegt eine Gratis-CD bei*

BEATE UHSE - Photo-CDs mit Ton

Star Collection	nur 29,90
Lack u. Leder Ladies	nur 29,90
Bizarre Brüste	nur 29,90
Feurige Dessousgirls	nur 29,90
Private Luststellungen	nur 29,90
3 Titel Ihrer Wahl	nur 79,00
5 Titel komplett	nur 129,00

*Bestellungen bis 14 Uhr werden
am gleichen Tag versendet*

CoCom Fon: 02622/82-108
Postfach 2114 Fax: 02622/82-184
56170 Bendorf BTX: *COCOM#

Postfach 330 unserer Kundinnen
CD-ROMs-Garantiezeit in
Lang oder kurzfristig bei
Lieferung gestundet

Verrechnungs-
post. Vorkasse,
per Nachnahme
Ausland (nur VVK 12,-)

Händleranfragen erwünscht!

WE WANT YOU!

Independent Arts Software

Sie kennen uns von Produkten wie ANSTOSS und dem RAN TRAINER 2. Programme, die in Deutschland und im europäischen Ausland große Erfolge erzielen konnten. Wir bieten die Mitarbeit an interessanten Projekten an und suchen zur Erweiterung unseres Teams:

Programmierer
PC-Programmierer mit guten Kenntnissen in C++, Turbo Pascal und Assembler und/oder in der technischen bzw. 3D-Grafikprogrammierung, sowie Windows/95 und MAC-Programmierer.

Konsolen Programmierer PSX SATURN
mit nachweislichen Erfolgen im kommerziellen PC Spiele-sektor bzw. Erfahrung in der 16-und/oder 32-bit Spielprogrammierung.

Grafiker (Still-Animations)
mit SGI Erfahrung (Wavefront, Alias) oder guten Kenntnissen mit anderen Raytracern (Lightwave, 3D Studio) und/oder Bitmapsoftware (D-Paint etc.)

Konzeptautoren
mit innovativen Spiel-konzepten, die in der Lage sind ihre Ideen auch detailliert auszuarbeiten. Selbstverständlich sind wir auch an bereits fertig-gestellten Projekten interessiert.

Senden Sie Unterlagen und Demomaterial an:

INDEPENDENT ARTS SOFTWARE
z. Hd. Holger Kuchling
Goldbrink 1, 59302 Oelde
Tel. 02522/961660

MicroFun

Unterhaltungssoft- und hardware

SIMM

1 MB 70ns	56,95
4 MB 70ns	182,95
PS2 4 MB	137,95
PS2 8 MB	277,95
PS2 16 MB	599,95
PS2 32 MB	1.379,95
PS2 4 MB EDO	183,95
PS2 8 MB EDO	327,95
PS2 16 MB EDO	719,95

Soundkarten

Creative SoundBlaster16 Value IDE	182,95
Creative SoundBlaster32 PnP	273,95
Creative SoundBlaster AWE32 PnP	424,95
Orchid NuSound PnP	289,95
YAMAHA SW20PC SoundEdge	242,95

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 600 6-fach	269,90
Toshiba XM 5422 B 4-fach IDE	127,00
TEAC CD 56 E 6-fach IDE	251,00
Creative CD-6006 6-fach IDE	277,00
Philips PCA 620R 6-fach IDE	207,00

VGA-Karten

Hercules Stingray Pro 1 MB	149,95
Hercules Stingray64 Video 2 MB	285,95
Matrox Millennium 4 MB	531,95
Matrox Millennium 4 MB	771,95
SPEA V7 Vega Video 1 MB	139,95
SPEA V7 Mirage P64 Trio 2 MB	265,95
ELSA Winner 1000 TRIO V 2 MB	282,95
Diamond Stealth64 Video 4 MB	725,95
ATI Graphics Xpression 1 MB	165,95

Versand: Heimgartenstr. 40
85221 Dachau

Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55218

weitere Produkte auf Anfrage		CPU		Wave Table	
Tagespreise erfragen				YAMAHA DB 50XG	
				Video board	
				Fast Movie Machine II	
				Fast Movie Machine II Pro	
				Mini Video D200	
				Joystick	
				Logitech Wingman Extreme	
				Microsoft SideWinder	
				PC-Zubehör	
				3,5" Diskettenlaufwerk	
				Big-Tower Gehäuse	
				Mini-Tower Gehäuse	
				Cherry Tastatur WIN 95	
				Netzwerk-Karte NE 2000 kompatibel	
				SIMM-Adapter	
				Spannungswandler	
				Modem 28800 extern	
				Aktiv-Boxen 80 Watt	
				Zip Drive Jomega	
				ISON Karte AVSM	
				Midi Sequenzer	
				Steinberg Cubase 4.0	
				Steinberg Muse-Station	

Jet-Stream

Postfach 1243
76346 Linkenheim

Auch am Wochenende !

Tel.: (07247)1254
(07247)1031
(07247)1032
Fax: (07247)3549

Call now ! (07247)1032

BTX Neuheitenservice : *küh#

PC-CD ROM

Zus. unseren großen Angebot:

Arcade America DV*	69,99
Caesar 2 DV	69,99
C&C Mission DV	29,99
Conqueror A.D. DV	79,99
Creature Shock DA	34,99
Descent 2 DA	84,99
Earthworm Jim DV	69,99
Formular One GP 2 DV	99,99
Gabriel Knight 2 DA	84,99
Gene Wars DV	79,99
Hi-Octane DA	37,99
Mech. 2 Exp.Pack DV	39,99

NBA Live 96 DV*	89,99
Rebel Assault 2 DA	69,99
Shannara DV*	79,99
Terminator F. Shock DV	74,99
The Dig DV*	69,99
This Means War DV	89,99
Top Gun-Fire at Will DV*	99,99
Warcraft 2 DV	69,99
Wing Commander 4 DV	99,99

Hardware
z.B. 4x Speed CD Rom 180,00

Konsolen
z.B. SONY, SEGA, 3DO, SNES

Lösungshilfe und vieles mehr!
Ab DM 250 Portofrei Nachnahme DM 10,50 Vorkasse DM 6,90 Euroschick keine Haftung



Sie wällen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern?

Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Darnacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an leser@pcplayer.mhs.campuserve.cam.

Gefährdete Jugend

Eine Frage zum indizierten Spiel »Dork Forces«: Warum wurde es indiziert? Ich meine, im Film »Star Wars« ballern Luke und seine Kumpone doch auch alles nieder! Was meint ihr?

(Sebastian Ickler)

Ein wesentlicher Unterschied zwischen Gewalt in Filmen und Gewalt in Spielen ist die Tatsache, daß bei letzteren der Spieler selber die Aktion ausführt. Beim Film konsumiert der Zuschauer die Gewalt hingegen passiv. Inwieweit das die Tatsache rechtfertigt, daß selbst im TV-Nachmittagsprogramm munter gemardet wird, während einzelne Spiele gleich auf den Index wandern, kann diskutiert werden. Tatsache ist, daß sich die »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« bei ihren Indizierungen häufig auf diese Interaktivität beruft. Je weniger abstrakt die grafische Darstellung, desto höher die Indizierungsgefahr. Es kommt nicht von ungefähr, daß zahlreiche Actiontitel mit 3D-Grafik in den letzten Monaten auf dem Index gelandet sind.

Zweierlei Spaß



Simultan-SP »ohne irgendein Netzwerk-Gedäns« - hier das Paradebeispiel

Ever Heft ist gut. Doch was mir fehlt, ist eine ständige Spiele-»Bock Issue«-Rubrik. Das Special »PC-Klassiker für wenig Geld« in Ausgabe 8/95 ging in die richtige Richtung. Da jedoch unentwegt »neues Altes« auf den

Markt kommt, wäre eine entsprechende Douerrubrik von jeweils mindestens zwei Seiten die angemessene Reaktion: ein Kurzbericht, ein knapper Kommentar und - falls vorhanden - die damalige Wertung bzw. die entsprechend aktualisierte. Großen Anklang finden würde eine solche Rubrik vor allem bei denjenigen, die die ganzen neuen Programme zwar alle

sehr schön finden, diese wegen Rechner-Veraltung oder Taschengeld-Limit jedoch nicht spielen können. Für diese Spieler wäre es eine wertvolle Orientierungshilfe im Wust der Wiederveröffentlichungen - denn auch hier gibt es sehr gute Titel, aber auch ziemlichen Schrott.

Eine weitere Sache, die ich mir sehr wünsche, ist ein schönes, ausführliches 2-Spieler-Special. Wabei für mich die ganzen Netzwerk- und Modem-Sachen nicht im Geringsten von Interesse sind. Wie war das denn früher, vor allem beim vielzielierten C 64? Man mag ja über die Nostalgie welle denken, was man will. Aber ein wesentlicher Aspekt ist doch wohl, daß sich die Leute damals vor einem Computer versammelten, um gemeinsam zu spielen - ohne irgendein Netzwerk-Gedäns. Warum gibt es heute nicht so tolle 2-Spieler-Titel wie »Bruce Lee« oder »Spy vs. Spy«? Insafern also meine Bitte: Bringt ein großes, umfassendes Special über entsprechende Programme für den PC.

(Tharsten Versteyley)

Deine Gedanken zu einer regelmäßigen Berichterstattung über Wiederveröffentlichungen fallen auf fruchtbaren Boden. Nachdem wir alle echten PC-Superaldis abgegrast haben, bauen wir gerade unsere Rubrik »Hall of Fame« entsprechend um. Voraussichtlich nächsten Monat machen wir die neue Ruhmeshalle auf, die sich dann mit Re-Releases zu günstigen Preisen beschäftigt.

Richtige 2-Spieler-Simultanuelle waren am C 64 wirklich om schönsten. Aus unserem persönlichen Erfahrungsschatz steuern wir gerne noch Erinnerungen an das höchst unterhaltsame »Pitstop II« oder »Marble Madness« auf dem Amiga bei. Daß es auf dem PC relativ wenige Spiele mit entsprechendem Modus gibt, liegt sicher nicht nur an der Netzwerk-Verliebtheit der Programmierer. Während auf dem C 64 Actionspiele vorherrschten, dominieren beim PC zur Zeit Adventures und Strategiespiele. Und das sind nun einmal Genres, die sich für »Zwei Leute gleichzeitig vor einem PC«-Duellen kaum eignen.

Power to the People

Wieso testet Ihr fast ausschließlich PCs in der Preisklasse ob 5000 Mark? Gibt es denn keine Billigeren, die auch was bringen? Viele User (oder Möchtegern-User) haben nicht das Geld, sich gleich so ein Gerät zuzulegen. Eure Testergebnisse sind immer top und man kann sich auch darauf verlassen, aber genauso könntet Ihr Parsche und Ferrari testen - den endgültigen Nutzen hätten nur Leute, die sich diese Autos auch leisten können.

(vom unbekannten Leser, der seinen Absender auf dem Anschreiben vergaß. Kuverts verschwinden bekanntlich in einem Animateriefeld in unserer Paststelle)

Wir gehen davon aus, daß ein Leser von PC Player in der Regel schon einen PC hat. Und wer z.B. einen 486er mit 66 MHz besitzt, wäre beim Neukauf eines Geräts mit dem Minisprung zu einem Pentium/60 schlecht beraten. Bei unseren PC-Tests konzentrieren wir uns deshalb auf Systeme für Fortgeschrittene, bei denen sich der Aufstieg auch wirklich lohnt

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!



DOS TREND Magazin

Das weltweit aufgestärkste „Sharewaremagazin“ mit CD-ROM bzw. Heftdiskette! Jede Ausgabe mit 198 Farbseiten voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise mit Heft-CD-ROM (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Sharewareprogramme) oder mit HD-Heftdiskette (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchte Programme).

**Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)**

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe erhalten Sie einen bekannten, erstklassigen Spieleheft (jeweils in deutscher VGA-Version) (oftmals früher für über DM 100,- im Handel angeboten), das komplette kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM dem Heft beiliegt. Im Heft wird die komplette Anleitung - und meist auch die vollständige Spielanleitung - gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktueller Topspiele.

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Normald als viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!“ Keine Shareware, sondern kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfassbar günstigen Preis - jeweils inkl. Lizenz-Überraschung! Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmanfang liegt dem Heft eine HO-Skizze oder CD-ROM bei.

Heftpreis nur DM 9,99

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen kommerziellen Original-Spieleheft auf CD-ROM inklusive kompletter Anleitung und Lösungshinweisen. Diese „GOLD“-Edition enthält jeweils besonders attraktive, aktuelle Topspiele, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielern bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot in Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, die hier abonnierten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD) im Probe-Abonnement kostenlos kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils aktuellsten Ausgaben über einen Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt! (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n)

aus dem umsichtigen PEARL-Bestellschein mit aus - und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung mit und eine Ausgabe von Grundschriftlich mit - und die Lieferung wird eingestellt.

Ansonsten wird Ihr Probe-Abonnement in ein reguläres Jahres-Abonnement mit jeweils 6 Ausgaben pro Jahr umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abonnement für jeweils 6 Ausgaben der „DOS-TREND mit Heftdiskette“, „Bestseller Games“ oder „fast geschenkt!“ nur jährlich DM 55,90 bzw. für die „DOS-TREND mit CD-ROM“ jährlich DM 75,90 oder für die „Bestseller Games GOLD“ jähr-

lich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abheftlieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankleitzug. Dieses Probe-Abonnement zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die bisher noch nicht Abnehmer der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

NACHBESTELL- COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> FG 001 DESIGNWORKS | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 002 ORGANIC | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 003 PRESS INFORMATION | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 004 PACKRAT | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 005 VIRTUS Walkthrough | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 006 CLARIS WORKS | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 007 DBASE IV | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> FG 008 MEDIA MANIA 1,2 | DM 9,99 |

BESTSELLER GAMES

- | | |
|---|---------|
| <input type="checkbox"/> TBG 01 INDIANA JONES 3 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 02 MONKEY ISLAND 1 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 03 NIGHT & MAGIC 3 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 04 INDIANA JONES 4 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 05 BATTLE ISLE | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 06 NIGHT & MAGIC 4 | DM 9,99 |
| <input type="checkbox"/> TBG 07 MONKEY ISLAND 2 | DM 9,99 |

Bei Adress- und/oder gewandelter Zustellanschrift ändern und Coupons an bestehende Adress senden. Für Nachbestellungen Sendungen von Porto - Verpackung bei Einzelbestellung DM 6,90 / per Fernschreiben DM 7,90 / per Post-Markierung DM 9,90

GRATIS- ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächsten Heftlieferung folgende(n) Probe-Ab(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. bisher noch nicht Abnehmer der betreffenden Zeitschrift(en).

- | | | |
|-------------------------------|--|---|
| <input type="checkbox"/> (FG) | Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5" | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60* |
| <input type="checkbox"/> (FG) | Probeabo DOS TREND mit CD-ROM | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60* |
| <input type="checkbox"/> (FG) | Probeabo FAST GESCHENKT! | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98* |
| <input type="checkbox"/> (FG) | Probeabo BESTSELLER GAMES | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98* |
| <input type="checkbox"/> (FG) | Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD | 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98* |

*Summe der Einzelverkaufspreise
Wenn ich keine weiteren Bezug mehr wünsche, wird ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihr Bankverbindung angeben (auch bei Gratis-Probabo-Beziehungen). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber _____
Bank _____ Ort _____
BLZ _____ Kto _____

Lieferanschrift:

Name _____
Vorname _____
Straße _____
Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hierzu bestimme ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert werde, dass Verneinung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Koltschicht 4 - D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Freiwortung genügt die schriftliche Abkürzung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Bitte geschwindigkeit und ansonsten an: PEARL Agency - Am Koltschicht 4 - D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-200 - Telefax: 07631/360-444



(Prinzip »wenn schon, denn schon«). Außerdem wollen wir keine Geräte empfehlen, bei denen die Hälfte aller neuen Spiele unzureichend laufen würden. Das Programmierers Rechengier ist bekanntlich grausam. Die leidvollen privaten Käuferfahrungen unserer Redakteure haben es auch immer wieder gezeigt: Lieber einen Tausender mehr abdrücken, aber dafür ist die neue Kiste auch längerfristig auf der Höhe.

Generationswechsel

Ich fände es einfach schön, wenn sich ein Ableger der PC Player finden würde, der primär das Thema »Next Generation-Konsolen« behandelt. Ein guter Schritt dahin war das Sonderheft »CD-Player«, das jedoch vom Bewertungsschema her nicht an das herankommt, was dem Leser allmonatlich in der PC Player geboten wird. Vor allem den sehr subjektiven Vergleich der Konsolen mit dem PC, durchgeführt von Michael Kim, fand ich nicht so berauschend. Wie kann man einen Autor, der kürzlich erst bei einem Streitgespräch in der PC Player ein Plädoyer für Konsolen gehalten hat, einen direkten Vergleich zwischen dem PC und 32-Bit-Konsolen aufstellen lassen?

(Tommy Giesbrecht)

Erst auf Playstation, jetzt auch für PC: die Sony-Entwicklung »ESPN Extreme Sports«.



Den Hardware-Vergleich in CD Player hatten auch ein paar andere Redakteure mit »Veta-Recht« gesehen. Die Bewertungen waren also kein Salomaklauf von

Michael (...der im übrigen PCs sehr gut kennt, täglich mit ihnen arbeitet und ihre Vorzüge schätzt – aber halt auch einige Macken nicht unter den Teppich kehrt). Bei solchen Beurteilungen gibt es sicher immer subjektive Nuancen. Aber prinzipiell ist uns ein provokanter Autor immer lieber als ein Laberbruder, der sich nicht traut, sich zu konkreten Aussagen festzulegen.

Nieten raus?

Ein bißchen Kritik kann Euch nicht schaden: Anstatt möglichst viele Spiele zu beschreiben, solltet Ihr den besten davon lieber mehr Platz spendieren. Nicht schlecht fände ich eine Liste aller in einem Monat herauskommenden Spiele auf einen Blick, mit dem eventuellen Hinweis, daß sich eine Testbeschreibung nicht gelohnt hat. Einen Flap des Monats konnte man vielleicht nach herausheben. Aber warum sind Spielen wie »Der Seelenturm« oder »Shockwave Assault« in Ausgabe 3/96 jeweils eine Seite gewidmet? Wirklich schade um das Papier.

(Tarsten Hubenthal)

In dieser Ausgabe haben wir ja schon begonnen, zu den

»Hits« des Monats auch mehr Seiten zu produzieren. Unsere großformatigen Beiträge zu Wing Commander 4, Descent 2 und Formula One Grand Prix 2 sind sicher ein guter Anfang. Völlig unter den Teppich kehren wollen wir die »schlechten« Spiele aber dann doch nicht, denn Geschmäcker sind nun mal verschieden und es gibt auch Leute, die den »Seelenturm« gerne spielen würden und Informationen von uns verlangen. Bei groß angekündigten Produkten wie »Shockwave Assault«, die sich als Nieten erweisen, ist es ebenfalls mit einem Satz nicht getan – gerade bei schlechten Bewertungen ist die Begründung besonders wichtig, denn Genre-Fans können auch einen »30er« noch lieben.

Vorschau oder Versprechen?

Seit gut zwei Jahren beziehe ich nun Eure Zeitschrift, die sich zugegebenermaßen von den vielen anderen Spiele-Zeitschriften doch recht positiv abhebt. Wie kommt es jedoch, daß Ihr scheinbar nicht in der Lage seid, Eure Vorankündigungen für die kommende Ausgabe einzuhalten? In einigen Fällen zeigen ich, und viele andere Leser sicherlich auch, durchaus Verständnis, jedoch ist es mir völlig unverständlich, wie es ungehen kann, daß selbst zugängliche Software und vor allem Hardware, wie der »3D Blaster« von Creative Labs, immer wieder gerne vergessen werden. Das ist ziemlich ärgertlich und riecht nach Mißmanagement. Von wegen »All dies und viele weitere worten in vier Wochen auf Sie« – jedenfalls nicht in der PC Player.

(Andreas Pichler)

Niemand ärgert sich mehr als wir, wenn es mit einem konkreten Vorschauethema nicht klappt. Wenn uns Hersteller ein Testmuster ankündigen, dieses dann aber nicht eintrifft, sind auch uns die Hände gebunden. Der letzte Test einer Ausgabe muß so etwa drei Wochen vor Erscheinen am Kiosk geschrieben werden. Wenn in diesem »toten Winkel« von drei Wochen ein Spiel erscheint, muß es halt auf die nächste Ausgabe warten. Wie gerne hätten wir Wing Commander 4 schon letzten Monat getestet – doch der Hersteller hatte kein Testmuster für uns. Beim 3D Blaster war es noch schlimmer: Nach der Ankündigung in der Vorschau wurde die Karte für Deutschland gestoppt – der Hersteller wartet auf die verbesserte PCI-Version. Auf Teufel kamm raus etwas zu testen, was man gar nicht kaufen kann, macht unserer Meinung nach dann keinen Sinn – darauf weisen wir dann auch im Aktuell-Teil der jeweiligen Ausgabe hin.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhsl.leser@pcplayer.com« (Campuserve) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Darmacher Str. 3 D 85622 Feldkirchen.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zeitschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

◆ 3D-GRAFIKKARTEN: WIE GEHT ES WEITER?

Gerüchte, aber wenig Produkte: Die Revolutionen bei den 3D-Grafikkarten verzögern sich. PC Player hat sich bei allen Herstellern umgehört: Welche Karten kommen? Welche Spiele werden unterstützt? Wieviel schneller werden sie wirklich? Und am wichtigsten: Wann endlich kann man die neuen 3D-Karten kaufen? Laborberichte und CeBIT-Infos bringen Sie auf den neuesten Stand bei 3D-Hard- und Software.

◆ AUF DER CD: SIEDLER 2

Blue Byte hat uns für die nächste Ausgabe eine spielbare Demo der »Siedler 2« zugesagt. Ganz sicher ist auf der nächsten CD auch eine Demo zu »Warcraft 2«, die sechs komplette neue Level enthält, die es in der Vollversion gar nicht gibt. Im Tips & Tricks Bereich finden Sie Spielstände für alle wichtigen Wing Commander 4-Missionen. Außerdem gibt es eine spielbare Demo zu »Terra Nova«, neue Videos aus der Redaktion und viele Überraschungen.



► DIE KOMBI-KARTEN KOMMEN

Preisverfall bei Soundkarten: Kombinationen aus General Midi, Soundblaster-Kompatibilität und Zusatzfunktionen werden Monat für Monat preiswerter. Neue Modelle versprechen »Plug & Play«-nie wieder Setup-Sorgen. Was taugen die neuen Soundwunder wirklich? Kommt vielleicht doch ein Standard, der den Soundblaster vom Thron heben kann? Welche Modelle werden auf der CeBIT präsentiert? Nächsten Monat wissen Sie mehr.



Die neuen Soundkarten von Terratec – wirklich echtes »Plug & Play«?

► KÜCHENSCHABEN UND KAUFLEUTE

Da sage nach mal einer, es gäbe keine neuen Spielideen mehr: In »Bad Moja« wird der Spieler in eine Küchenschabe verwandelt, mit geradezu gruseligem Falgen. Bald erführen Sie mehr über das Adventure-Spiel rund um unser aller Lieblingsinsekt.

Viel gesitteter geht es bei den mittelalterlichen Kaufleuten zu. »Die Fugger II« stürmt mit großen Schritten auf den Thron der Wirtschaftssimulationen. Wenn die Programmierer var lauter Ereigniskarten und historischen Details nicht doch nach den Faden verlieren, ist nächsten Monat auch mit einem Test zu rechnen.

Sierra will mit »Lade Runner Online« die Netzwerke zum Glühen bringen und mit »Silent Thunder« eine neue Flugsimulation etablieren. Außerdem warten das Rabaterefest »Earth Siege 2« und die abgedrehte Wirtschaftssimulation »Space Bucks« auf uns.



Das Küchenschaben-Adventure »Bad Moja«



Fugger II – kaufen, kämpfen, korrumpieren!

**PC PLAYER
5/96
erscheint am
17. April**

Alle dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINALE

Größer, schneller, weiter

DRUCKER, 486 133MHz
386 DX 40, 6 MB, 120 MB + 230 MB
Festplatte, Soundblaster, CD-Rom,
Laufwerk, 900 Zoll Monitor, Drucker
Seikosha SL-15 Color, ca. 60 Disket-
ten mit Spielen und Programmen, VB
1.700,-

Mann, was für ein Monitor...



Wenn dieses »Faxgerät«
von Panasonic Papierstau
wären, möchten wir lieber
nicht daneben stehen.

Und diesen Mann aus unserem Absurditätenkabinett unter dem Titel »Es stand in der Kleinanzeiger«: Der wahrscheinlich größte Monitor der Welt. Entdeckt hat das Monster Christian Zorn aus Braunschweig. Fragt sich nur, wie groß das in Zentimetern ist... Kein Druckfehler, sondern ernst gemeint, ist angeblich dieses »Faxgerät« von Panasonic. Das Jumbo-System überträgt komplette Plakattafeln.

Dumme Fragen, dumme Antworten

Die Internet-Programmiersprache »Java« schreibt sich fast genauso wie »Jawa«. Als Sudhanshu Asthana von der Universität Karlsruhe sich deswegen bei der Anfrage »Was ist Java?« vertippte, erhielt er im Internet folgende Antwort:

»Die Jawa sind ein Volk, welches an das Wüstenklima des Planeten Tatooine angepasst ist. Sie scheinen mit dem Verkauf von gebrauchter Hardware ganz gute Geschäfte zu machen.

Sie sind jedoch etwas kurz und kleiden sich sehr mönchsähnlich (Jesuiten), haben allerdings gelbe (bernsteinfarbene), leuchtende Augen. Sie sollten nicht mit Jabba,



JAVA COMPUTER

tikis MS-SpieleDose



Peter hielt sich bei allen Abenteuerreisen strikt an die Komplettlösung in seiner PC-Player.

ZEHN COOLE INTERNET-SERVER

Immer nur »www.compuserve.com« ist langweilig: Wer ein echt cooler Surfer sein will, muß seinem Server einen witzigen Namen geben. Hier sind die zehn witzigsten »Domainns«, die wir im Internet finden konnten:

1. robot.asimov.net (Huldigung an den Science-fiction Autor)
2. world.glo.be (in Belgien)
3. in-ter.net (Das sagt alles)
4. home.pages.de (Clever, clever)
5. command.com (MS-DOS spoken here)
6. my-hostname-is-langer-than-yours.mit.edu (Immer diese Angeber...)
7. pang-ping.com (Stimmt die Reihenfolge?)
8. sci.fi (in Finnland - offensichtlich Krimi-Freunde)
9. com.com.com (ja ja ja...)
10. lebigmac.com (Pulp Fiction?)

dem Ex-Gangsterchef der Gegend, verwechselt werden. Die Varzüge der Jawa-Sprache können wie folgt dargestellt werden:

- 1) Mit ihr hat man keine Probleme, einen Job bei Lucasfilm zu bekommen.
- 2) Ihr Draide wird Sie höchstwahrscheinlich verstehen.
- 3) Niemand sonst wird Sie verstehen.

Merke: Im Internet gibt es zuviele Kamiker.

Aber Harald...

Kammt es Ihnen manchmal abends so um zehn nach elf auch so vor, als seien die Gag-Schreiber der »Harald-Schmidt-Shaw« auf SAT.1 nicht rechtzeitig fertig geworden? Ähnlich erging es dem Team, das Harald »Ich habe gar keine Antwort van den Dingen. Was heißt das eigentlich, online?« Schmidts Server betreut. Als der Internet-Dienst eröffnet wurde, prangten auf vielen Seiten nach peinlich viele Dummy-Texte. Da geht ja nach, aber richtig unverzeihlich war der Bug im »Gästebuch«. Hier können sich die Besucher eintragen und am ersten Tag war kein Filter aktiv, der Internet-Befehle aussartete. Sa kannte man in seiner Gästebuchnachricht unter anderem Bilder unterbringen, was viele dazu nutzten, Haralds Server mit Porno-GIFs zu füllen. Erst einen Tag später merkten die Programmierer ihren elementaren Fehler und schalteten den entsprechenden Filter ein...



Und das war nach das harmloseste Bild... Gleich am ersten Tag entdeckten Besucher eine empfindliche Lücke im Harald-Schmidt-Server und stopften diesen mit Erotik-Bildchen voll.

Gold in allen Disziplinen



ab DM 699,- (2 Mio. Windows)

unverändert die Preismarktführer

Multimedia Upgrade-
Module für Live Video-in-a-Window,
Framegrabbing und Hardware MPEG Playback:
MGA MediaXL-MPEG: DM 649,-
MGA MediaXL: DM 459,-

MGA Millennium

Die One-Board-Solution für Windows TrueColor, DTP, DIP, CAD, Multimedia, Spiele, Video Playback, MPEG, 3D... & DOS

MGA Millennium Hardware

- Neul MGA-2064V Chip
- Neul Window RAM (WRAM) Speicher
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem
- Neul 2 MB WRAM und 4 MB WRAM
- Neul bis 8 MB WRAM aufrüstbar
- 220 MHz RAMDAC
- Neul TrueColor bis 1600 x 1200
- Neul 1920 x 1024 x 16-Bit
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- Neul optimierte 32-Bit VGA für maximale DOS Performance
- Editback 3D Hardware Beschleunigung
- VESA DPMs, DDC-1, -2

Multimedia/Video & 3D

- Video Playback mit 3D Bildern p/Sek.
- Neul Software MPEG Beschleunigung
- Neul Color Space Conversion & Scaling für Video Playback unter DOS
- Neul 3D Rendering mit Texture Mapping Support
- Neul 190.000 Graustufen-schattierte Dreiecke pro Sekunde
- Unterstützung der 3D API Industriestandards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsofts RealityLab & 3D DDI
- Neul MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit u. a. 3D FX von Asymetrix & MASCAR Racing von Papyrus



Softwaretreiber

- Windows, Windows NT, Windows 95, Dynamic Driver für AutoCAD, Microstat
- MGA PowerDesk/Windows
- Instant ModeSwitch
- PfeilTouch
- QCDP
- Virtual Desktop bis zu 1600 x 1200
- VideoView
- Monitor Auswahl & Monitor Test
- Center Pop-Up & Center Window
- MaxView & PanLock
- QuickAccess
- 3D Screen Saver

Treiber

- Virtual Display für
- DOS
- 3D games & Jewelligen
- Hersteller erhältlich
- DynaView/DOS
- 3D Viewer, Scroll & Zoom Bars
- Spy-Glass View & Bird's Eye View
- Main Window & Text Window
- Iconic Menüs & Tool Bars
- AutoCAD/Windows
- 3D Viewer & Instant ModeSwitch
- Spy Glass View & Bird's Eye View

M A T R O X
MGA
POWER GRAPHICS

Halle 8/Stand E27

CeBIT'96
HANNOVER
14. - 20.03.1996

matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Österreich: Hayward 0567 95 29 23-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Deutschland: Computer 2000 GmbH 089-780 408 08, Raab Karcher GmbH 02153 733 0, Magirus GmbH 0711-728 160, Macrotron AG 089-420 80
Matrox Electronic Systems GmbH: Tel.: 089-614 97 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-614 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX